

Tendências do Documentário Interativo: Fronteiras entre a Ficção e a Realidade

Maria Rui Gomes Livramento Silva

Dissertação de Mestrado em Jornalismo

Maria Rui Livramento, Tendências do
Documentário Interativo: Fronteiras
entre a Ficção e a Realidade, 2019

28 de Março de 2019

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Jornalismo, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Dora Santos Silva.

Agradecimentos

À minha orientadora, Dora Santos Silva, agradeço toda a paciência e muletas que me deu durante a escrita da dissertação e que me encorajou a levar um simples ensaio académico a uma dissertação de mestrado.

Aos entrevistados, Larry Buchanan, Grant Gold, Michelle Mizner e Viktorija Mickute que contribuíram com os seus pontos de vista para a dissertação e que se mostraram sempre disponíveis para responder a qualquer dúvida, a qualquer altura, para que conseguisse perceber melhor as suas ideias e os seus projetos.

Às amigas Francisca Reis e Sofia Noronha pela motivação e pelo apoio emocional.

Tendências do Documentário Interativo: Fronteiras entre a Ficção e a Realidade

[I-doc's Tendencies: Boundaries between Fiction and Reality]

Maria Rui Gomes Livramento Silva

RESUMO

O documentário interativo é um dos mais recentes formatos emergentes no mundo do jornalismo. Cada vez mais se procuram novas formas de abranger o espectador aos temas através da imersão, da sensação de *being there*, e o jornalismo tem vindo a utilizar a tecnologia como uma ferramenta dinâmica para atrair o sujeito aos temas da atualidade. O documentário, com influências no cinema, e a interatividade são domínios que se fundem para criar um novo método jornalístico. A presente dissertação tem como objetivo analisar as características editoriais e éticas dos documentários interativos aplicados ao jornalismo, passando por uma investigação ao mundo do documentário clássico no cinema e no jornalismo, e a interatividade aplicada ao género documental. As principais questões de investigação são “Quais as características editoriais dos i-docs aplicados ao jornalismo?”; “De que forma é construída a narrativa?”; “Quais os limites éticos, no que respeita à verdade e à sua manipulação”. Concluímos que, existem de facto características que podem delinear o género de documentário e documentário interativo, assim como o documentário aplicado ao jornalismo, no entanto, estas não são regras de um género e ajustáveis a qualquer projeto.

Palavras-Chave: Documentário interativo; realidade virtual; cinema documental; realidade aumentada; novos formatos; jornalismo; realidade; ficção

ABSTRACT

Interactive documentaries are one of the new formats emerging in journalism. New approaches to lure the spectator to the new subjects through immersion, the being there sensation, are frequently used, and journalism has been using technology as a dynamic tool to engage the subject to today's issues. Documentary, influenced by cinema, and interactivity are two fields that merge to create a new journalistic method. The current essay intends to develop the editorial and ethic features in i-docs in the journalistic context, through an investigation based on the classic documentary in cinema and journalism, and the interactivity imposed to the documental genre. The basic investigation questions are "What are the editorial characteristics in i-docs applied to journalism?"; "How is the narrative built?"; "What are the ethical limits referring to truth and its manipulation?". In conclusion, we agreed that we can define features in documentary, in interactive documentary and in documentary applied to journalism, however these are not rules that define a genre and the characteristics are adjustable, depending on the project.

Keywords: Interactive documentary; virtual reality; documental cinema; augmented reality; new formats; journalism; reality; fiction

Índice

Introdução.....	8
Capítulo 1: Documentário – Tentativas de definição e Especificidades	10
1.1. Diferentes abordagens e definições.....	10
1.2 Características do documentário	13
1.4. Ideias finais – dos modos de Nichols à relação com o realizador	20
Capítulo 2: Documentário Interativo	24
2.1 Propostas de definições	24
2.2 Documentário no Jornalismo	29
2.3 Interatividade no Jornalismo.....	34
2.4 Formatos	41
2.5. I-docs no Jornalismo.....	45
Capítulo 3: Questões Éticas – uma linha tênue entre o documentário e a ficção.....	51
3.1 Conceito de verdade	52
3.2 Onde termina o documentário e começa a ficção	57
Capítulo 4. Objetivo de investigação e abordagem metodológica.....	60
4.1 Questões de Investigação e Pertinência	60
4.2. Variáveis de análise	60
4.3 Metodologia	61
4.3 Seleção dos Documentários Interativos.....	64
4.4 Análise a Estudos de Caso	66
4.4.1 Estudo de Caso – The Last Generation	66
4.4.2 Estudo de Caso – Yemen’s Skies of Terror	79
4.4.3. Estudo de caso – “The Winter Olympics”	87

4.4.4.Tabela de Variáveis	99
Considerações finais.....	100
Bibliografia	106
Fontes computadorizadas	110
Anexos.....	112

Introdução

A presente dissertação de mestrado tem como motivação a junção das duas áreas de estudo – o cinema e o audiovisual durante a licenciatura, e o jornalismo no mestrado. Resulta de um objetivo principal em fechar o período académico com uma investigação que pretendesse conciliar os dois mundos com uma paixão pelo cinema, em especial pelo cinema documental, e pela aventura do jornalismo.

A investigação teve início ainda numa fase de componente letiva onde foi pedido um ensaio académico no contexto da unidade curricular Questões Contemporâneas do Jornalismo. Deste ensaio, resultaram algumas questões que me inspiraram à continuação da investigação e eventualmente, à realização da dissertação. Foram estudados os primórdios do documentário cinemático através das obras de Nichols, Vertov, Grierson e do documentário aplicado ao jornalismo desde as influências da rádio no documentário jornalístico, passando pelos primeiros projetos interativos explorados por Gaudenzi, e a interatividade no jornalismo. Foram analisados vários projetos, teses, artigos e trabalhos teóricos no domínio do Documentário Interativo, e numa fase seguinte, a procura ou a relação dos mesmos com o âmbito jornalístico.

O objetivo desta dissertação parte do princípio de analisar as características editoriais e éticas dos documentários interativos aplicados ao jornalismo. Para chegar a um consenso entre estas duas áreas de estudo (documentário interativo e jornalismo) as perguntas de investigação resumem-se a “Quais as características editoriais dos i-docs aplicados ao jornalismo?”; “De que forma é construída a narrativa?”; “Quais os limites éticos, no que respeita à verdade e à sua manipulação?”

Desta forma, a dissertação divide-se na revisão da literatura onde são estudados os temas do documentário “clássico” – os primeiros fundamentos e definições, o surgimento de modos e tipos de documentário, a questão da realidade versus ficção, o cinema e a televisão; – o documentário interativo – as várias definições, as características do documentário tradicional no mundo interativo, os primeiros projetos, e o documentário interativo como método jornalístico; - e as questões éticas que surgem com a interatividade aliciada ao documentário, o conceito de verdade, e a linha ténue entre realidade e ficção no documentário interativo – “Nos i-docs há mais tendência para a ficção e, portanto, uma certa manipulação da realidade? Ou

aproximam-se do mundo do documentário do cinema, quando responde apenas pela verdade?”.

Para aplicar os conceitos estudados num nível prático e para responder à pergunta de investigação foi elaborada uma tabela de variáveis de análise que seriam aplicadas num momento de comparação de amostras, nos estudos de caso. A análise dos projetos interativos selecionados é feita pelo ponto de vista da investigadora, complementada com entrevistas aos autores/realizadores dos projetos.

No primeiro capítulo reúnem-se algumas definições e especificidades do termo documentário, diferentes abordagens e características. No final do capítulo referem-se algumas ideias finais passando pelos modos de Nichols até à relação do filme com o realizador.

O segundo capítulo diz respeito ao documentário interativo e são expostas algumas propostas de definições e uma breve pesquisa sobre os novos formatos (RV, RA, 360, etc.). Num segmento dedicado ao jornalismo explora-se o documentário no jornalismo, a interatividade e os primeiros documentários interativos desenvolvidos no âmbito jornalístico.

No terceiro capítulo são debatidas algumas questões éticas relativas à linha ténue que separa o documentário da ficção, através de uma abordagem ao conceito/noção de verdade e ao domínio do termo documentário e o termo ficção.

A fase final da dissertação diz respeito aos estudos de caso – seleção, metodologia, objetivo e relevância – e à respetiva análise de resultados.

O primeiro momento da análise aos estudos de caso diz respeito à visualização dos mesmos. Posteriormente, foi feita uma divisão das variáveis de análise e cada projeto é analisado ponto a ponto, sendo cada ponto uma variável.

A análise tem como base os conceitos expostos na revisão de literatura, mas também conta com o ponto de vista dos autores dos respetivos projetos, que foram conseguidos através de entrevistas.

Capítulo 1: Documentário – Tentativas de definição e Especificidades

1.1. Diferentes abordagens e definições O documentário surge como um movimento potenciado por John Grierson, realizador e teórico documentarista, por muitos considerado o seu fundador. Defendido como um “tratamento criativo da atualidade” (Nichols, 2001, p. 24), o género documentário tem despoletado várias opiniões diferentes sobre o seu termo e a respetiva definição, ao longo dos tempos.

Madsen reuniu no livro *“The Impact of Film: How Ideas are Communicated Through Cinema and Television”* (1973) algumas definições de documentário.

Forsyth Hardy, escritor e editor da obra *“Grierson on Documentary”*, defende o documentário como uma “dramatização seletiva do facto em relação à sua consequência humana” (Madsen, 1973, p. 317).

Willard Van Dyke, “foto-documentarista” e co-fundador do movimento Group f/64¹, afirma que o documentário é “um filme (...) cujos elementos de conflito dramático são providenciados por ideias e forças político-económicas” (Madsen, 1973, p. 317).

Já a Academy of Motion Picture Arts and Sciences diz que os filmes do género documentário são definidos como os que lidam com temas históricos, sociais, científicos, ou económicos, sejam fotografados/captados no acontecimento ou reencenados onde a ênfase está no conteúdo factual e não no entretenimento. (Madsen, 1973, p. 317)

Jean Benoit-Levy, realizador e teórico de cinema, define que “os documentários dizem respeito aos filmes que reproduzem a vida em todas as suas manifestações – vida do Homem, animal ou natureza – sem o contributo de atores profissionais ou estúdio, e com a condição que o filme represente uma criação artística livre. Somos conduzidos a denominar este género como filmes da vida” (Madsen, 1973, p. 317).

Bill Nichols (2001) generaliza e afirma que “every film is a documentary. Even the most whimsical of fictions gives evidence of the culture that produced it and reproduces the likeness of the people who perform within it.” (p. 1) O autor e teórico revela um ponto de vista mais inclusivo onde explica que mesmo as ficções podem pertencer ao

¹ Grupo de fotógrafos dedicados à fotografia sem manipulação, criado em 1932.

documentário por revelarem características de representação ou reprodução de outras culturas, através dos atores.

Para contrariar a ambiguidade presente na definição de documentário, há certas características que podem ajudar a afunilar as ideias e a estruturar o género de documentário.

Roy Paul Madsen expõe no livro “Impact of Film: How Ideas are Communicated Through Cinema and Television” (1973) que as opiniões distintas em relação ao género estabelecem um padrão de características em relação a estes elementos.

- *Subject matter* – o documentário foca-se nos aspetos factuais da vida do homem, descartando os conceitos ou técnicas ficcionais.
- *Conceito* – o objetivo é a mudança social, não a estética visual, entretenimento ou educação.
- *Propósito* – alertar o espectador para algum aspeto da realidade: “the purpose of this genre is best defined in terms of its classic goals: to crystallize public sentiments on an issue, to inspire initiative, to develop a sense of will to act decisively in the public interest and to establish standards of civilized behavior” (p. 318).
- *Domínio do tema* – “it is an emotional statement of the facts in terms of their human consequences” (idem).
- *Técnica* – capta o mais próximo possível da realidade, do ser humano, e das suas relações (idem).

Estas características levaram à criação de vários subgéneros do documentário. Madsen (1973) teoriza cinco.

- *Documentário Naturalista* – *Nanook of the North* (1922), realizado por Robert Flaherty, é considerado o primeiro filme documentário. Representa o quotidiano de uma família de esquimós, sem qualquer tipo de intervenção: “Photographed on location, it tended to interpret the subject with an epic man-against-the-sky approach which emphasized the heroic, exciting, human and humorous aspects of the Eskimos’ lives” (p. 319).

- *Social Action Documentary* – um género de origem britânica, criado em 1929 com o filme *Drifters*, de John Grierson. Grierson insiste na ideia de que as pessoas representadas no documentário devem representar classes e problemas sociais, sem atores a interpretar um argumento. *Newsreel* – associado à União Soviética e à primeira década do estado comunista, o subgénero *newsreel* foi desenvolvido por Dziga Vertov e os trabalhadores do Kino-Eye. Pretendiam expor a Revolução e as repercussões da guerra civil de 1918 a 1923. Em simultâneo captava o dia-a-dia das pessoas, com o objetivo de registar, para a posteridade, todos os aspetos do período transitório na Rússia.

“O Kino-Pravda forçou a frente ininterrupta dos dramas cinematográficos. (...) A aparição nestes últimos tempos de numerosos sucedâneos de filmes feitos pelos Kinoki (os trabalhadores do Kino- Pravda) levou estes últimos anos a começar uma decisiva ofensiva, um pouco prematuramente, contra o reinado do cinema burguês.” (Vertov, 1924, p. 48)

Vertov defendia que o documentário era o único meio de cinema aceite: “nesta grandiosa batalha cinematográfica, pelo nosso lado, não participa qualquer realizador, acotr ou decorador – recusamos as facilidades do estúdio, varremos os cenários, a caracterização, o guarda-roupa” (Vertov, 1924, p. 49).

A sua visão do cinema é caracterizada pelo conceito de cine-olho (*Kinoglaz*) e defende que a câmara vê mais do que o olho humano e dá ao homem acesso ao real e à verdade – uma visão impressionista partilhada com Flaherty (Tavares, 2017, p. 20).

- Filme de propaganda – “the highly structured, emotionally appealing, conclusion-forming film that seems to defy intellectual processes” (p.321) – mantém a mesma linha revolucionária do *newsreel*.

Documentário Realístico – outro subgénero proposto por Madsen, teve a sua origem em 1927 na Alemanha com o filme *Berlin* de Ruttmann. Trata-se de um conceito “*slice-of-life*” que tenciona representar todos os eventos, sem segundas interpretações ou reflexões, num período de tempo real, por exemplo, um dia completo. No entanto, para não cair no aborrecimento do dia-a-dia, o realizador utiliza técnicas de edição ou técnicas cinematográficas que ajudam a criar um

ambiente “alternativo”, sem corromper a imagem real. Com a utilização destas técnicas, a linha que separa o documentário realístico do “art film” torna-se ténue. O documentário realístico enquadra-se nas características do cinema *vérité*, um género de documentário televisivo – Slice-of-Life Documentary (p. 321-322).

Para Nichols, o documentário interage com o mundo de três formas. Em primeiro lugar, oferece-nos uma visão do mundo que é familiar – vemos nos documentários, pessoas, sítios que vemos fora do cinema. Em segundo, representa interesses de outros: “Representative democracy, in contrast to participatory democracy, relies on elected individuals representing the interests of their constituency. (...) Nanook of the North (1922) represents Inuit culture in ways that the Inuit were not yet prepared to do for themselves” (Nichols, 2001, p. 3). Por fim, é meio de construção de um argumento: “they assert what the nature of a matter is to win consent or influence opinion (Nichols, 2001, p. 4).

Nichols analisa o documentário “Land without Bread” de Luís Buñuel (1932), um filme que retrata uma comunidade residente na região espanhola de Hurdanos. Num registo imagético observativo, Buñuel recorre a comentários *voice-over*, de teor pejorativo e etnocêntrico que levam o espectador a reconhecer algum desrespeito face ao realizador e ao tema. Nichols propõe que o filme é uma sátira a uma forma de representação que utiliza o documentário para realçar certos estereótipos, afirmando que o documentário não é uma representação da realidade, mas representa o mundo como o conhecemos – “But documentary is not a reproduction of reality, it is a representation of the world we already occupy.” (p. 20).

1.2 Características do documentário

Ao contrário de Madsen, Nichols defende que não há características que possam definir um documentário. Não há regras, técnicas ou temas que possam definir um filme como documentário: “documentaries adopt no fixed inventory of techniques, address

no set of issues, display no single set of forms or styles. (...) Documentary film practice is an arena in which things change” (Nichols, 2001, p. 21).

Por outro lado, Nichols defende uma análise conjunta de exemplos de *filmes como protótipos* de um documentário. Afirma que há uma certa confusão na definição do termo, porque em cada filme analisado as definições mudam conforme o contexto, e não há uma definição base que se aplique a todos os documentários, de uma forma geral. A vantagem de considerar protótipos como definição revela que é possível identificar exemplos ou *features* comuns em vários filmes, sem ser necessário um requerimento linear, para excluir ou incluir filmes no gênero de documentário (Nichols, 2001, p. 22). Por exemplo, “Nanook of the North” (1922) resulta como um documentário protótipo por retratar uma narrativa, um sujeito exemplar, e tratar um assunto cultural através de um indivíduo singular.

Nichols propõe uma análise da definição de documentário através de quatro ângulos: instituições, praticantes (realizadores), texto (filme e vídeo) e audiência, porque “*documentaries are what the organizations and institutions that produce them make*” (2001, p. 22).

O contexto institucional define o documentário. Os segmentos que constituem o programa da CBS “60 Minutes” são considerados exemplos de reportagens jornalísticas simplesmente pelo tipo de programa que são, e, acima de tudo, pelo canal de distribuição. Assumimos que os segmentos se referem a eventos atuais e factuais, que irão corresponder aos standards jornalísticos. Da mesma forma, filmes produzidos pela PBS ou pela Discovery Channel são sempre tratados como documentários, até prova do contrário.

Um enquadramento institucional também impõe um ponto de vista institucional que resulta numa série de convenções e limites tanto para o realizador como para o espectador: *voice-over* é uma característica que cresceu com a produção de filmes patrocinados pelo governo, potenciada por John Grierson em 1930. Tinha como objetivo criar equilíbrio entre opiniões, para que não houvesse tomada de posições face a um determinado assunto ou ponto de vista, e que de momento, ainda é utilizada na televisão (Nichols, 2011).

Geralmente, os documentários que constituem um enquadramento institucional revelam certas convenções – utilizam *voice over*, apresentam um posto de vista imparcial onde expõe os dois lados de determinada questão ou assunto.

O enquadramento institucional suprime grande parte da complexidade presente na dualidade de representação e realidade no documentário, mas por outro lado, consegue uma simplicidade que subentende, o documentário, a uma ideia clara e direta.

Apesar de o enquadramento institucional estabelecer alguns limites e convenções ao género do documentário, alguns realizadores não seguem essas normas.

Os realizadores têm interesses e preocupações em comum, desde estabelecer uma ligação eticamente sã com os espectadores, até alcançar um determinado tipo de audiência, que os distingue dos realizadores de ficção, por exemplo. Estes objetivos trazem uma sensação de propósito aos realizadores, e assim como se vão adaptando às tradições que herdaram, também partilham ideias entre si. Esta ideia contribui para a ambiguidade da definição do termo documentário – “our understanding of what is a documentary changes as those who make documentaries change their idea of what it is they make” (Nichols, 2001, p. 26).

Um género é definido também pelos filmes que o constituem. Para pertencer a um género, um filme demonstra algumas características em comum com outros filmes que já se inserem no género. Há algumas normas ou convenções que surgem para ajudar a distinguir: os comentários “Voice of God”, entrevistas, *location sound recording*, etc. A existência de uma lógica informativa que organiza o filme em relação à representação que faz do mundo é também considerada, por Nichols, uma convenção.

Há um modelo de narrativa comum no documentário, o *problema solving* – o filme começa por estabelecer um problema, segue-se uma análise da complexidade do problema. Esta apresentação depois leva a uma solução conclusiva que o espetador é levado a aceitar (Nichols, 2001, p. 26).

A lógica que gira em torno do documentário assenta num argumento, numa ideia ou numa afirmação que lhe traz um sentido de particularidade. Ao vermos um documentário, pretendemos ver e ouvir algo real ao mundo visível. Esta relação com o

mundo real e estas convenções, libertam o documentário de representar um mundo imaginário. Um exemplo – a edição contínua e linear. Nichols afirma que o que é conseguido com a edição contínua na ficção é conseguido com a história no documentário – as situações retratadas têm tempo e lugar pelo seu acontecimento natural no decorrer da história, não pela edição.

O texto presente no “corpo” do documentário salienta algumas características que nos permitem distinguir o documentário como um género – normas e convenções, lógica organizada, edição contínua, discurso dirigido ao espectador (*voice over*) – por sua vez são sectorizadas em movimentos, períodos e modos que irei aprofundar mais tarde.

O ângulo final da definição de documentário, segundo Nichols, diz respeito à audiência. As instituições que financiam o documentário também podem financiar ficções, os realizadores de documentários também podem realizar filmes de ficção, mas a sensação de que um filme é um documentário assenta na mente do espectador, assim como na estrutura ou contexto do filme. (Nichols, 2001, p. 35).

Nichols alerta para o facto de nem sempre devermos assumir que as imagens e sons presentes num documentário são autênticos. Utiliza o exemplo do filme “*Night and Fog*” (1956) de Alain Resnais – o filme mostra quadros das vítimas e sobreviventes de campos de concentração que se assemelham a imagens reais, mas apenas pela sua fotografia. Mesmo sem efeitos especiais, correção de cor ou outras alterações de imagem digital não devemos assumir que a autenticidade de uma imagem constrói um argumento ou ponto de vista. Por essa razão é que quando vemos um filme que assumimos como não-ficção, e no final percebemos que há momentos ficcionais no filme, sentimo-nos enganados como espectadores. A linha que divide o documentário da ficção é ténue, no entanto, temos a tendência para assumir o primeiro como retrato do real.

Nichols afirma que os documentários não são documentos, mas baseia-se na qualidade documentativa dos elementos que o compõe, ou seja, não devemos ver o documentário como a verdade indiscutível, mas como uma representação de factos. Como audiência queremos confiar na ligação entre o que aconteceu e o que está a ser

captado pela câmara, como também, pretendemos retirar comentários e uma perspectiva da realidade que essa ligação retrata.

“Audiences (...) encounter documentaries with an expectation that the desire to know more about the world we already occupy will find gratification during the course of the film. Documentaries invoke this desire-to-know when they invoke a historical subject and propose their individual variation in the history lesson.” (Nichols, 2001, p. 40)

Segundo Nichols, o documentário suscita um “*desire to know*” no espectador e, em simultâneo, propõe que a realização deste desejo de saber vai ser o seu objetivo comum. O agente “*He-Knows-Who*” irá partilhar conhecimento com aqueles que procuram saber.

Manuela Penafria partilha a ideia de que o documentário não deve ser assumido como um transmissor da verdade. Na obra “Tradições e Reflexões”, afirma que “se o documentário parte de uma realidade é para sobre ela se pronunciar, comentar, explicar mas, também não ficará excluída a possibilidade de a transformar ou alterar os modos como com ela nos relacionamos” (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, p. 1).

Partindo do mesmo conceito proposto por Grierson – “tratamento criativo da realidade” (2011, p. 1) – Penafria também expõe alguns princípios que delimitam o género do documentário contribuindo para a sua definição e distinção face a outros géneros fílmicos.

Estabelece três princípios que distinguem o documentário da ficção – o documentário abre “o ecrã ao mundo real”; os atores sociais são uma representação mais fiel da realidade, “dão-lhe o poder de interpretar acontecimentos mais complexos e surpreendentes do mundo real do que o estúdio é capaz de conjecturar (...)”; e o material e a história retirada do bruto são “mais reais do que o material representado” (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, p. 7).

Salienta-se ainda dois nomes fundamentais no mundo do documentário: André Bazin e Siegfried Kracauer, autores da Teoria Realista. A autora realça a presença dos

atores sociais ou dos “não-atores” que contribuem para o documentário como “verdadeiros para o meio”, mas ao analisá-los aponta que os documentários “não exploram inteiramente o mundo visível e diferem fortemente perante a realidade física” e que, portanto, acabam por ter um alcance limitado (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, p. 349).

O posicionamento de Bazin face ao documentário assenta na *ética de representação*. Bazin assume um pensamento sistemizado, opõe-se à edição de planos, prefere o plano de sequência – cinema realista.

Kracauer reforça o uso do realismo, também através de influências do neo-realismo italiano. Estabelece que o cinema e a fotografia surgem como possibilidade de o Homem estabelecer uma relação com o mundo. Define duas propriedades do cinema – propriedades básicas do cinema como meio que remete à componente fotográfica, e à materialidade do mesmo; e as propriedades técnicas (ângulos, montagem, etc.) que representam a ligação física ao mundo.

Kracauer constrói também o conceito de “história encontrada” ou *found story*, onde o realizador regista a realidade através das propriedades básicas e a revela através das propriedades técnicas. Com isto, Kracauer quer um realizador realista e formalista, em simultâneo. Propõe ainda três géneros de filmes que compõe os “filmes de factos” – 1) atualidades/newsreel; 2) documentário; 3) filme experimental. Afirma que o documentário não explora o mundo visível e revela um alcance limitado, e divide-o em dois tipos – os filmes que “se preocupam com a realidade material” e os “indiferentes à realidade material” (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, p. 349).

“No documentário, o estado de tensão entre “a imaginação do artista” e a “realidade material”, ingrediente fundamental do filme cinemático, é escassa. (...) Por definição (...) o documentário encontra-se confinado ao “nosso ambiente”, falta-lhe “O valor da história humana”, falta-lhe a dramatização vinda do particular. (...) O seu ponto forte é a sua aposta no fluir da vida, mas não é capaz de aceder à história, no seu melhor (...) fica-se pela sucessão de episódios.” (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, pp. 351-52)

No fundo, Kracauer encontra no documentário uma tendência para a dramatização que só é conseguida para o neo-realismo. Desta forma, Kracauer afasta-se do género do documentário porque o entende como um filme demasiado ligado a um extremo de realismo.

A contribuição mais recente para a Teoria Realista assenta no facto de o documentário passar pelo entendimento do mesmo como uma estrutura significativa que um filme que se apoia totalmente na fotografia da imagem (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, p. 357). O autor realça que a noção do termo documentário passa também pela época – movimentos do documentário.

1.3 Movimentos

O documentário, como a ficção, teve os seus movimentos. Relevam-se os trabalhos de Dziga Vertov, Esther Shub, Victor Turin e outros que exerceram durante a União Soviética em 1920 e inícios de 1930; o *Free Cinema* em Inglaterra de 1950, quando Lindsay Anderson, Karel Reisz, Tony Richardson adotaram um novo estilo contemporâneo à vida inglesa em filmes como “*Every Day Except Christmas*” (1957) (Nichols, 2001, p. 31).

O *Free Cinema*, como o nome indica, procura um cinema livre da necessidade de propaganda do governo, das regras impostas por patrocínios ou características requeridas do género.

Em 1930, o documentário passou por uma fase onde o *newsreel* era muito explorado, devido à Depressão. Em 1960 surgiram as câmaras portáteis que permitiam sincronizar som e imagem, além de serem bastante mais leves – os realizadores conseguiam seguir os atores sociais no quotidiano. Observar comportamentos íntimos, à distância ou interagir de forma mais próxima, ambas as hipóteses eram possíveis com as novas câmaras – “In the 1960s the participatory cinema predominated” (Nichols, 2001, p. 32).

Em 1970, o documentário voltou a utilizar imagens de arquivo e entrevistas contemporâneas para adicionar uma nova perspectiva a eventos passados, ou eventos que potenciaram questões atuais.

Em 2014, Nathan Smith e Jenny Rock do Centro de Ciências de Comunicação da Universidade de Otago, Dunedin Nova Zelândia, publicam na revista *Journal of Media Practice* o artigo “*Documentary as a statement: defining old genre in a new age*” onde discutem a diferença (e onde a delinear) entre ficção e documentário que irei falar mais tarde. No artigo afirmam que é importante definir se a intenção de um filme é focar o espectador na história ou na *statement*/argumento. O documentário como *statement* é entendido, pela audiência, como uma fonte de informação factual. Concordam com um melhor entendimento do género documentário através de variações, como por exemplo, os seis modos propostos por Nichols (Smith & Rock, 2014, p. 61).1.4. Ideias finais – dos modos de Nichols à relação com o realizador

“Periods and movements characterize documentary, but so does a series of documentary film production that, once in operation, remain a viable way of making a documentary film despite national variations and period inflections.”
(Nichols, 2001, p. 33)

Com o objetivo de definir as fronteiras do documentário de uma forma mais sistemática e abrangente, Bill Nichols identificou seis modos de representação, que podem também funcionar como subgéneros do documentário – poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo e performativo. Estas diferentes formas do documentário caracterizam-se pelos seus diferentes níveis de intervenção e formas de manipulação da realidade (Tavares, 2017, p. 25). Os modos são semelhantes aos movimentos, por definirem princípios e objetivos, mas tendem a ter uma abordagem mais expansiva – movimentos diferentes podem pertencer ao mesmo modo.

Modo Poético:

Este modo é caracterizado pela não-linearidade, corrompe a narrativa em prol de uma representação subjetiva. Privilegia associações visuais, qualidades rítmicas,

passagens descritivas e demonstra uma organização formal. Este modo aproxima-se da realização experimental, *avant-gard*: “This mode stresses mood, tone, and affect much more than displays of knowledge or acts of persuasion” (Nichols, 2001, p. 103).

Modo Expositivo:

Caracterizado pela retórica e capacidade de argumentação, este modo refere-se a filmes que se dirigem diretamente ao espectador através da utilização de voz off (*“Voice of God commentary”*). É o modo onde o documentário é mais facilmente identificado.

Modo Observacional:

Ao contrário dos modos poético e expositivo, que se concentram em transmitir uma mensagem através da argumentação, o modo observacional foca-se no realizador como “voyeur”. Sem intervenção ou diálogo, apenas regista o que presencia. No entanto, este teor observacional coloca algumas questões éticas – “Is such an act in and of itself voyeuristic? (...) Does the filmmaker seek out others to represent because they possess qualities that ay fascinate viewers for the wrong reasons?” (Nichols, 2001, p. 111). Proporciona uma ligação direta entre a vida, o quotidiano, observados por uma câmara “não-intrusiva”.

Por exemplo, Fred Wiseman, para resolver esta questão do realizador como intruso, pede consentimento verbal antes de filmar; no entanto, afirma que ao filmar em locais públicos não é obrigado a pedir consentimento.

Os filmes observacionais revelam uma particularidade face aos outros modos – mostra a duração real dos eventos, o que mostra fidelidade face ao assunto retratado. Quebram o *pacing* dramático que encontramos na ficção ou nos modos expositivo e poético.

“The presence of the camera “on the scene” testifies to its presence in the historical world. This affirms a sense of commitment or engagement with the immediate, intimate, and personal as it occurs. This also affirms a sense of

fidelity to what occurs that can pass on events to us as if they simply happened when they have, in fact, been constructed to have that very appearance.”

(Nichols, 2001, p. 113)

Modo Participativo:

O modo participativo transmite a sensação do realizador ao espectador – o que ele está a sentir perante determinada situação, e como essa situação se torna um resultado. As entrevistas e outras formas de envolvimento direto dominam como técnicas de filmagens. Normalmente concilia imagens de arquivo para analisar questões históricas.

O realizador sai do papel de *voice over*, da meditação poética, e torna-se um ator, um *social actor*. Como espectadores, esperamos que a mensagem seja trabalhada entre realizador e sujeito em vez de generalizações, ou de um determinado ponto de vista ilustrado por imagens.

A presença do realizador é altamente importante não só pelo “*getting the shot*”, mas pela atitude política de se unir a algo ou alguém.

O estilo de realização assemelha-se ao *Cinéma Vérite* de Rouch e Morin, ou ao *Kinopravda* de Vertov. O realizador é visto como um investigador ou repórter de investigação.

Nem todos os documentários participativos apontam para o ocorrente, para a experiência “*open-ended*” do realizador, ou para a interação entre realizador e sujeito. O realizador pode querer introduzir uma perspetiva mais abrangente – entrevistas. A entrevista permite que o realizador aborde pessoas que aparecem no filme, de uma forma formal, em vez de remeter para o público através do *voice over*: “The interview stands as one of the most common forms of encounter between filmmaker and subject in participatory documentary. Interviews are a distinct form of social encounter” (Nichols, 2001, p. 121).

“Filmmakers who seek to represent their own direct encounter with their surrounding world and those who seek to represent broad social issues and historical perspectives through interviews and compilation footage constitute two large components of the participatory mode.” (Nichols, 2001, p. 123)

Modo Reflexivo:

“We now attend to how we represent the historical world as well as to what gets represented. Instead of seeing through documentaries to the world behind them, reflexive documentaries ask us to see documentary for what it is: a construct or representation.” (Nichols, 2001, p. 125)

Os documentários reflexivos também referem temas ligados ao realismo. Numa perspectiva formal, a reflexividade chama a atenção para aquilo que o espectador assume, e para as expectativas sobre o documentário em si. De um ponto de vista político, a reflexividade aponta para as suposições e expectativas sobre o mundo – “(...) it takes form as a physical, psychological, and emotional realism through techniques of evidentiary or continuity editing, character development, and narrative structure.” (Nichols, 2001, p. 126)

No mundo da reflexividade está presente o conceito de alienação: “rather than provoking our awareness primarily of form, politically reflexive documentaries provoke our awareness of social organization and the assumptions that support it” (Nichols, 2001, p. 129).

Chama a atenção para as suposições e convenções que governam o documentário. Potencia a capacidade do espectador de entender a ideia de representação da realidade de um filme.

Modo Performativo:

Assim como o modo poético, o modo performativo levanta questões sobre o conceito de conhecimento. “Performative documentary endorses the latter position and sets out to demonstrate how embodied knowledge provides entry into an understanding of the more general processes at work in society” (Nichols, 2001, p. 131).

O documentário geralmente apresenta um enquadramento institucional (“governments and churches, families and marriages”), práticas sociais em específico (“love and war, competition and cooperation”) que constroem uma sociedade. O documentário performativo sublinha a complexidade do nosso conhecimento do mundo dando ênfase às suas dimensões subjetivas e afetivas.

Enfatiza o lado subjetivo ou expressivo da relação do realizador com o assunto, e a resposta da audiência a este relacionamento. Rejeita a noção de objetividade em prol da evocação e afeto. Os filmes que se inserem neste modo partilham qualidades com o experimental, pessoal e avant-garde, mas com ênfase no impacto emocional e social na sociedade.

“Each mode may arise partly as a response to perceived limitations in previous modes, partly as a response to technological possibilities, and partly as a response to a changing social context.” (Nichols, Introduction to Documentary, 2001)

Capítulo 2: Documentário Interativo

2.1 Propostas de definições

“While defining what is or is not considered a documentary is unrealistic, the understanding of how images of actuality function in human processes of making sense of existence is both challenging and evolving in the digital age.” (Coover, Visual research and the new documentary, 2012, p. 204)

Um documentário interativo, webdocumentário, ou documentário multimédia surge entre diferentes áreas desde o cinema, interatividade, videojogos, vídeo-arte. No entanto, nenhuma destas áreas isoladas pode ser considerada a origem do

documentário interativo, porque este género surge na ambiguidade de todas as áreas enumeradas. O documentário interativo difere do documentário “tradicional” que apenas utiliza recursos audiovisuais comuns como o vídeo, o áudio, e a fotografia. Utiliza estes recursos mas acrescenta ferramentas multimédia como animação, motion graphics, infografias e também, realidade virtual e a realidade aumentada.

Coover (2012), um autor importante e investigador na área do documentário interativo, afirma que a hipermédia oferece uma forma superior de edição. As tecnologias digitais possibilitam a inclusão de materiais captados ou organizados perante vários modos diferentes, assim como a integração de outras matérias de pesquisa, como texto, mapas, fotografias, infografias (Coover, 2012, p. 206).

Holubowicz (2011) refere Manovich sobre a estrutura do documentário na Web. Manovich distingue os "dados" que são usados para construir uma história (vídeo, áudio, gráficos, textos, música, etc.), e "narrativa", que representa o caminho virtual que liga estes dados entre si. A principal diferença entre um documentário e um documentário interativo na Web é o acesso do público a esta base de dados e o que este pode fazer com essa informação (Holubowicz, 2011, p. 1).

Gaudenzi e Aston (2012) propõem uma definição que explica o documentário interativo. Defendem que “any project that starts with the intention to document the “real” and that uses digital interactive technology to realize this intention can be considered an interactive documentary” (p. 125).

As autoras concretizam a definição e propõem quatro modos interativos: modo conversacional, modo hipertexto, modo experimental e participativo.

Aspen Movie Map, desenvolvido nos finais dos anos 70 por Michael Naimark, Peter Clay e Bob Mohl no MIT Architecture Machine Group é considerado (por Aston e Gaudenzi) o primeiro documentário interativo. Consiste numa viagem virtual onde o utilizador vagueia por Aspen de uma perspetiva digital. O legado de *Aspen Movie Map* continua hoje através do Google Maps *street view*. O uso da tecnologia digital para simular um mundo onde o espectador é livre foi muito utilizado pela indústria de vídeo jogos. O jornalismo também insere a componente digital nos chamados “*factual games*” ou “*docu-games*” como *Gone Gitmo* (de la Peña, 2007) ou *Americans Army* (Wardynski,

2002). Este tipo de *i-docs* que concilia o 3D para criar uma aparente interação com o utilizador insere-se no modo conversacional pela sua capacidade de gerar uma “conversa” com o utilizador e o computador.

Moss Landing (Apple Multimedia Lab, 1989) é um projeto que retrata a vida dos habitantes (ou não-habitantes) do Moss Landing Harbour através do registo de várias câmaras a gravar em contínuo durante um dia. Os ficheiros de vídeo foram posteriormente organizados numa base de dados que o utilizador podia procurar através de uma interface de vídeo. Atualmente, há projetos que seguem a mesma lógica do documentário hipertexto, através do “*Click here*” que são produzidos maioritariamente para a Web, os *web-docs*. Este tipo de *i-docs* inserem-se no modo hipertexto porque geram uma ligação entre um arquivo fechado de vídeo e sugerem ao utilizador um papel exploratório, normalmente através do *clicking*.

O modo participativo diz respeito a projetos onde o utilizador está envolvido na produção – editar online (RiP: a Remix Manifesto, Gaylor, 2004–2009), filmar nas ruas (Life in a Day, 2011) ou na distribuição do projeto (pós-produção). Também referidos como *collab-docs*, ou *participatory-docs*, o produtor do documentário é levado a ensaiar uma conversa com a comunidade de utilizadores, com a equipa de investigação, os participantes, co-produtores e audiência. Os *i-docs* que se inserem no modo participativo contam, como o nome indica, com a participação do utilizador na criação de uma base de dados aberta e em desenvolvimento.

Através da junção dos media portáteis e do *Global Positioning System* (GPS), o conteúdo digital foi possível no espaço físico.

O projeto Rider Spoke (2007) dos Blast Theory consiste num passeio de bicicleta onde as pessoas tinham a possibilidade de gravar mensagens pessoais através de um telemóvel preso à bicicleta. Estes testemunhos eram depois disponibilizados a qualquer outro participante que passasse na área onde as mensagens foram gravadas originalmente. Este género de documentário “localizado” convida o utilizador a experimentar um “espaço híbrido” (De Souza e Silva, 2006) onde a distinção entre virtual e físico é ambígua. (Aston & Gaudenzi, 2012, p. 127)

Esta categoria responde ao modo experimental porque traz os utilizadores para o espaço físico, e cria uma experiência que desafia os sentidos para uma perspetiva alternativa do mundo.

Esta divisão em modos é importante porque cada tipo de interatividade com o utilizador cria uma dinâmica diferente, e contribui para uma construção da realidade que depende de cada modo.

“While experiential i-docs can add layers to the felt perception of reality, to create an embodied experience for the participants, conversational i-docs can use 3D worlds to recreate scenarios, therefore playing with options of reality. Participative i-docs allow people to have a voice and to participate in the construction of reality, while hypertext i-docs can construct multiple pathways through a set ‘reality’ to provide a range of perspectives on a common set of themes or issues.” (Aston & Gaudenzi, 2012, p. 128)

Galloway, Dayne e McAlpine (2007) propõem uma definição inovadora e mais abrangente para o termo documentário interativo – “the definition of interactive documentary is very straightforward – we may define it as any documentary that uses interactivity as a core part of its delivery mechanism” (p. 330).

Assumem que o documentário tradicional é passivo, apresenta um sentido único de comunicação e pode ser definido como um monólogo entre a produção e a audiência. Citam McMillan (2002) e as suas “três definições de interatividade” – “*User to User*” que se foca nas teorias da comunicação humana e interação social; “*User to Documents*” referente à desconstrução e interpretação da comunicação dos media como websites e hipertexto; e “*User to System*” que se relaciona com a interação entre tecnologia e o próprio utilizador. No entanto, afirmam que estas definições apenas dizem respeito à interatividade em si. Para resolver a interatividade aplicada ao contexto fílmico, e ao documentário propõem quatro categorias – *Passive Adaptive*, *Active Adaptive*, que se refere a *docu-games* (pelo que não iremos abordar profundamente esta categoria); *Immersive category* e *Expansive category* (Galloway, McAlpine, & Harris, 2007, p. 331).

Passive Adaptive é caracterizada pelo *user input* que acontece num nível de sub-consciência. Desta forma, pode alterar o conteúdo ou a apresentação do material documental ao longo da experiência interativa. Isto pode acontecer com um sistema

inteligente que observa o utilizador e faz alterações de acordo com as suas respostas inconscientes. A categoria é extremamente dependente da tecnologia que seja capaz adquirir e construir informação baseada nas reações do utilizador face à narrativa. A criação de conteúdo para este tipo de experiência dispõe de tempo e recursos. Esta categoria pode ser entendida como um *responsive monologue* devido à ausência de *user awareness*.

Na categoria *Active Adaptive* o *user input* acontece num nível de consciência e proporciona ao utilizador uma navegação controlada ao longo do projeto. O *device* de controlo pode ser um controlo remoto, por exemplo.

Na categoria imersiva (*Immersive category*) o *user input* e o *feedback* são meramente participativos. O modelo imersivo sujeita o utilizador a um mundo alternativo para que os acontecimentos sejam experienciados em primeira mão. O objetivo é possibilitar que o utilizador seja completamente absorvido pela narrativa, diminuindo a sua capacidade de *awareness* face ao mundo externo. As tecnologias são utilizadas para conseguir uma experiência imersiva: RV² ou ambientes virtuais.

Os documentários interactivo-imersivos podem ser entendidos como o pináculo da ligação entre as quatro categorias – a categoria *active-adaptive* e a *passive-adaptive* utilizam uma forma mais tradicional para experimentar conteúdos (computadores, televisões, etc.). O modo imersivo absorve, sensorialmente, o utilizador para um ambiente audiovisual onde o potencial de interagir utilizando qualquer ação física é possível (p. 334).

A categoria expansiva (*Expansive category*) permite aos utilizadores alterar o conteúdo do documentário e desafiar o ponto de vista de outros utilizadores, por exemplo, a Wikipedia (2001) é uma enciclopédia online, gratuita, que conta com contributos de vários utilizadores, o modo expansivo partilha semelhanças com a Wikipedia ao permitir a colaboração coletiva dos utilizadores para a criação de algo que pode ser considerado um “wiki-documentário”. Como um sistema, a forma expansiva é conduzida pelos utilizadores, com regras, conteúdo e potenciais métodos para uma

² Realidade aumentada.

interação emergente da comunidade. Emergência é a chave conceito da categoria expansiva, onde o *user generated content* e *user moderation* são encorajados.

“The concept of the interactive documentary is derived most clearly from digital storytelling, defined by Lambert and Meadows (2002) as the use of low-cost digital cameras, non-linear editing software and notebook computers to create short multimedia stories for publication.” (Brown, 2013, p. 12)

Um dos projetos com mais impacto na área de documentário interativo foi o *JFK: Reloaded* (2004). Um jogo de computador que foi sinalizado como um “*docugame*”. Consistia em desafiar o utilizador em assumir a personagem de Lee Harvey Oswald e reencenar o assassinato do Presidente Kennedy (Galloway, McAlpine, & Harris, 2007, p. 329).

JFK: Reloaded foi controverso por oferecer uma quantia monetária de \$1,00,000 ao primeiro utilizador/jogador cujo desempenho do jogo (pontuação) fosse o mais semelhante possível face aos factos verídicos. Os media questionaram a moralidade da produção e dos Estados Unidos: “The media backlash to JFK: Reloaded appears to have focused on the ability to ‘kill the president’ as opposed to the other more investigative, exploratory methods of interaction” (Galloway, McAlpine, & Harris, 2007, p. 329).

Além da perspetiva na primeira pessoa como *shooter*, *JFK: Reloaded* permite que o utilizador veja a sua performance através de vários ângulos e através vídeo *play-back* e “*user-contrallable cameras*”. A capacidade de visualizar eventos num ambiente 3D fornece uma experiência inatingível por outras formas de media.

2.2 Documentário no Jornalismo

O documentário televisivo surge em 1951 com a série da CBS “*See it Now*”, produzida por Edward R. Murrow e Fred Friendly. A função do documentário televisivo é, segundo Madsen, tripartida – sensibilizar as perceções do espectadores, fornecer estímulos e passar uma mensagem do tempo atual. Madsen expõe ainda três formatos que dominam o documentário televisivo – o mini documentário com um repórter visível como o telejornal; o documentário clássico onde o narrador está *off-screen* mas remete para a audiência através da voz off; e o documentário com uma narrativa na primeira

pessoa, onde o protagonista conta a sua própria história. Além dos formatos principais, foram surgindo sub-formatos: *live*, *news*, *exposé*, *in-depth*, *slice-of-life*, entrevista, biográfico, informativo, etnográfico, etc. Vou analisar apenas o sub-formato *news* e o *slice-of-life* porque considero serem os mais coerentes com o jornalismo (Madsen, 1973, pp. 343-44).

- Documentário noticioso (*news documentary*) – o documentário noticioso apresenta um evento que um determinado repórter ou jornalista quer trazer ao público. Geralmente é uma junção de *clips* de filme ou mini documentários. O objetivo do documentário noticioso é aumentar a capacidade de introspeção do espectador sobre o mundo que o rodeia e permitir não só que veja mas que experiencie os eventos históricos, por exemplo, a construção do muro nos EU, a fome em Biafra, os refugiados da Síria, e também assuntos domésticos como greves de setores públicos, taxa de desemprego, as consequências humanas do aquecimento global, etc. (Madsen, 1973, p. 351).
- Documentário *Slice-of-life* – este sub-formato pretende apresentar os aspetos representativos da vida individual e os respetivos problemas. A característica principal deste sub-formato é o seu lado intimista. O sujeito fala na primeira pessoa através de entrevistas espontâneas. O realizador pesquisa sobre a história e o sujeito e averigua a melhor forma de captar a história sem alterar a natureza espontânea do documentário *slice-of-life*. Pelo seu teor intimista, este sub-formato revela características do modo observacional exposto por Nichols. O episódio da CBS Reports “*The Tenement*” (1967) é um exemplo desta abordagem *slice-of-life*. O filme permite aos moradores de um bairro degradado em Chicago que expressem os seus medos face ao desalojamento devido à destruição do bairro. Os testemunhos eram individuais, mas também representavam a comunidade negra mais pobre e as suas injustiças (Madsen, 1973, p. 355).

Cristina Melo, Isaltina Gomes e Wilma Moraes, professoras no programa de Pós-Graduação de Comunicação da UFPE, escrevem no artigo “*O Documentário como Género Jornalístico Televisivo*” (1999) que a característica fundamental do

documentário no jornalismo é a profundidade e o envolvimento face a um determinado assunto. Em contrapartida, afirmam que a grande reportagem também revela uma investigação densa dos factos; portanto, outra característica que salientam é a observação mais distante dos factos e a atemporalidade no documentário.

De um ponto de vista mais pragmático, as autoras afirmam que “ao contrário da produção de notícias e reportagens, o documentário pede um envolvimento exclusivo dos profissionais e um maior tempo de elaboração” (Melo, Gomes, & de Moraes, 1999, p. 2). Logo, fala-se de um aumento de custos para as televisões.

“O que nos leva a supor que há uma relação forte entre a estrutura organizacional das empresas de televisão e a maior ou menor presença de determinados géneros jornalísticos em sua programação. Postulamos que o género documentário é quase uma exclusividade das TVs por assinatura e das TVs educativas abertas.” (p.2)

A procura da verdade, por parte do espectador, no documentário ou na reportagem é comum. E, como o documentário, o jornalismo não é um vínculo da verdade, mas “a narração de ações discursivas que permitem construir diferentes universos de referência para a definição de sentidos” (p. 4).

Num segundo artigo, intitulado “*O Documentário Jornalístico, Género Essencialmente Autoral*”, as autoras expõem cinco características que situam o documentário no jornalismo: autoria, a utilização de imagens e testemunhos como documentos, a ausência de um narrador, o uso de montagens ficcionais, e a transmissão limitada a canais de televisão educativos ou por assinatura (Melo, Gomes, & Moraes, 2001, p. 4).

1) Transmissão limitada a canais de televisão educativos ou por assinatura

As autoras justificam a questão da transmissão limitada a canais de televisão educativos ou por assinatura pelo ritmo de produção jornalística nas televisões comerciais dar prioridade à informação factual e ao imediato na transmissão da informação. Desta forma, o investimento na produção de documentários é menor, sendo o documentário um género jornalístico atemporal e que requer uma pesquisa mais detalhada do tema a abordar. No caso das grandes reportagens, a dinâmica do

trabalho jornalístico permite um imediatismo que não se verifica na produção de um documentário. Por outro lado, os documentários apesar de revelarem um vínculo com a atualidade e com a contextualização dos temas, têm um compromisso menor com a rotatividade de informação nas massas.

2) Autoria

A autoria no documentário é uma característica fulcral. Os outros géneros jornalísticos procuram alguma neutralidade ou imparcialidade, no documentário há uma clara assinatura. O documentarista participa no filme através da opinião para ilustrar o seu, ou um ponto de vista ao espectador.

Apesar de o documentário revelar o ponto de vista do autor, não revela uma “natureza monofónica” (p.5). O realizador tem como tarefa recolher vários testemunhos sobre determinada questão seja para “confirmar uma tese” ou “confrontar opiniões”. Todavia, a voz do autor tende a predominar. De acordo com o presente estudo, as autoras referem que “os documentários sobre situações de confronto dispensam uma atenção equitativa aos diferentes segmentos sociais envolvidos” (p.6). Essa atenção equitativa surge através da garantia de que vários grupos sociais tenham direito à voz. Desta forma, o documentarista está perto da “neutralidade jornalística”. No entanto, as autoras referem que há um sentido de monofonia que percorre o documentário e é esse sentido que está relacionado com a autoria do documentário como género jornalístico. Ou seja, por um lado o documentarista ilustra o filme com vários pontos de vista com o objetivo de levar o espectador a tirar as suas próprias conclusões, mas “pretende convencer o público que a história tem uma moral – à semelhança das narrativas literárias” (p.6).

3) Ausência do narrador

O documentário não pede um narrador, ao contrário da notícia ou da reportagem que necessitam de um narrador a relatar os acontecimentos ao público. Nos documentários, a sucessão dos testemunhos é conseguida de uma forma lógica e coerente através da edição, a narração é prescindível. A paráfrase é uma técnica utilizada no documentário para evitar a voz off, mas não é utilizada no jornalismo.

4) Utilização de imagens e testemunhos como documentos

De acordo com as autoras, “o documentário enquanto género é produzido com o objetivo de evidenciar recortes da realidade” (p.8). Apresentam imagens e testemunhos que comprovam o que é dito, em tom de explicação, mas que também funcionam como documento ou registo. Referem que durante a pesquisa constataram que a presença de documentos é fulcral no documentário e que encontraram dois tipos de documentos – os materiais (suporte material) e os imateriais que só a partir do documentário é que ficam registados na memória do espectador.

A utilização de documentos varia de acordo com o tema do documentário. Os documentários de teor biográfico privilegiam os testemunhos enquanto que os científicos ou históricos preferem os documentos materiais (documentos oficiais, fotografias, etc.).

5) Uso de montagens ficcionais como simulação de factos

Para investigar o papel da ficção na realidade, as autoras partem do princípio que o jornalismo não é o vínculo da realidade, mas “a narração de ações discursivas que permitem construir diferentes universos de referência para a definição de sentidos” (p.9).

“Observamos que, não apenas o uso de personagens e elementos ficcionais, mas também o emprego da metáfora mostram o quanto ficção e realidade estão intrinsecamente relacionados (...)” (p.9)

No entanto, “os dados de realidade” são uma convenção do documentário e, portanto, o apelo à ficção, seja na recriação de eventos ou na encenação, deve-se muitas vezes à falta de registos históricos ou de pessoas dispostas a testemunhar que possam autenticar a verdade.

As autoras concluem que a escolha de um determinado género jornalístico, nomeadamente entre reportagem e documentário, está condicionada com as rotinas de trabalho jornalísticas. Os documentos têm uma intenção discursiva diferente quando aplicados no documentário ou na grande reportagem. Em relação ao repórter, o documentarista tem uma maior liberdade para utilizar recursos ficcionais na construção do texto sem se preocupar com questões éticas (manipulação). A autoria permite uma noção subjetiva ao realizador de documentário, ao contrário do jornalista que busca a

imparcialidade e a objetividade. O narrador é obrigatório na reportagem, quando no documentário há outras técnicas que contornam a narração.

2.3 Interatividade no Jornalismo

Tendo algumas definições como base, faz sentido comparar algumas semelhanças e diferenças entre o documentário “clássico” e o documentário interativo. Thanos Souliotis (2015) responde a esta pergunta na sua tese de mestrado em Estudos do Filme e da Fotografia da Leiden University, intitulada *“Digital Interactive Documentary: A new media object Spectatorship, authorship and interactivity”*, elaborando um sistema já antes delineado por Bill Nichols, na obra *Representing Reality* (1991).

1. Maker = 2. Film (analog) = 3. Viewer

Souliotis aprofunda o esquema e adiciona atributos específicos a cada parte do Sistema, resultando no anagrama abaixo apresentado:

1. Maker = Control and authorship 2. Film = Linear narrative 3. Viewer = Cognitive participation/interpretation.

Cada componente do sistema está relacionado com o anterior ou posterior, logo se algum é alterado, a relação é diferente e o sistema muda por completo (Souliotis, 2015, p. 18). Uma vez que os documentários interativos utilizam os media digitais como uma plataforma em vez de utilizarem apenas o filme, o sistema iria ser alterado para os web-documentários da seguinte forma:

1. Maker = 2. Digital Media = 3. Viewer

“How would the attributes change the system of the web documentary?” No documentário tradicional, a estrutura da narrativa, do “texto”, é linear, ou seja tem um ponto de partida com a finalidade de terminar noutro ponto – “(...) e.g starting from A to reach Z, reaching Z according to the filmmaker’s techniques, which here is authorship and control over his/her material” (Souliotis, 2015, p. 19).

Logo, como a sequência da narrativa está pré-determinada e delineada pelo autor para o espectador, os limites de controlo e autoria também são facilmente distinguíveis. No caso do espectador, no documentário tradicional é pedida uma participação mental tendo em conta o material do filme – “In other words, the viewer is at least required to reflect on what he is been viewing” (Souliotis, 2015, p. 19).

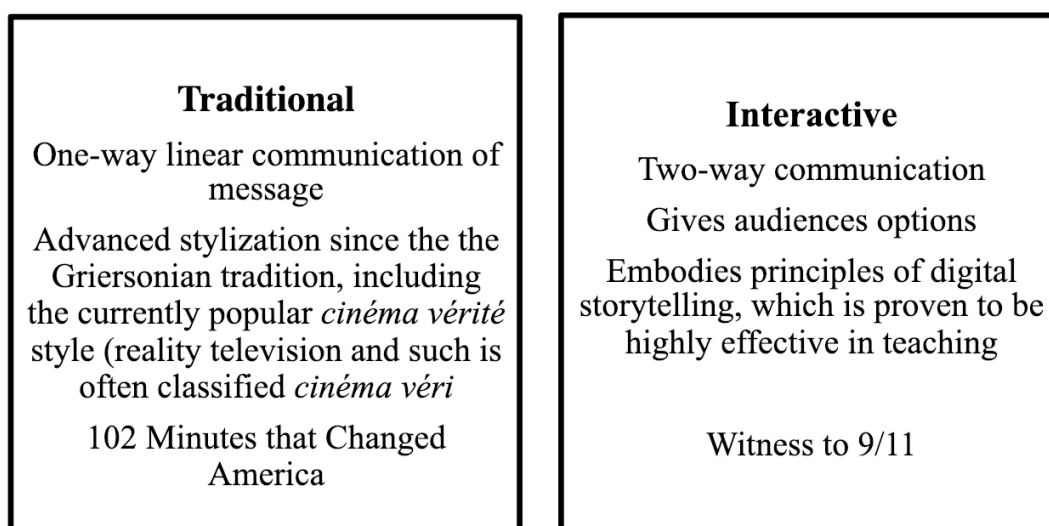


Figura 1: Diferenças entre o documentário clássico e o interativo. Fonte: (Brown, 2013)

Almeida e Alvelos (2010, p.124) defendem que o documentário interativo deverá centrar-se maioritariamente na imagem em movimento, porque esta assume o papel principal num documentário. A incorporação de outros media é possível dadas as possibilidades associadas às tecnologias web, e em documentário é uma prática comum (fotografias, áudio, documentos) mas não deverá centrar-se nesses media, mas sim nas imagens em movimento, desde o interface, ao conteúdo. A nível de implementação

dever-se-á procurar uma estética de *fullscreen* (ecrã completo) para maior imersão, tendo o áudio um fator determinante para um maior ou menor envolvimento (Rodrigues, 2013, p. 47).

O documentário interativo difere dos documentários lineares tradicionais através da integração destes recursos multimédia e pelo utilizador poder interagir e navegar por uma narrativa não-linear, com recurso a interatividade, sendo esta vista como um meio pela qual o utilizador é obrigado a ter um papel ativo na negociação da realidade (Rodrigues, 2013, p. 48).

A vantagem destes modelos é que a atividade reduzida do recetor faz com que estes trabalhos sejam recebidos de forma mais fácil e passiva (Coover, 2012, p. 209). Por oposição a natureza fragmentária da informação e às estruturas de navegação os documentários interativos direcionam o utilizador para uma participação intelectual maior.

O seu relacionamento com o mundo representado é maior pela própria necessidade de o utilizador ter que atuar nessa representação da realidade para conseguir ter acesso à informação e aos diferentes pontos de vistas apresentados. (Coover, 2012, p. 211). No entanto Coover menciona ainda algumas fragilidades do próprio meio em que os documentários interativos podem ser distribuídos e consumidos (Rodrigues, 2013, p. 50).

“Interactive documentaries may also be created for engagement in specific contexts, however convergence has resulted in the common condition that works made for one form or context are often viewed in another. The multitasking conditions of casual Internet use may not provide as appropriate a context for looking at projects that demand attention as, say, a museum, a dedicated library kiosk or a classroom, and many Internet-based interactive documentaries may not do enough to frame, or reframe, reception contexts. (Coover, 2012, p. 211)”

Florian Thalhofer, um documentarista alemão, cria o software *Korsakow* (2000). “Korsakow is a software to make non-linear, interactive, rule-based interaction”, diz numa entrevista à Universidade Lusófona em 2014.

O software foi desenvolvido “por acidente”, por Thalhofer no âmbito da realização de um filme para a faculdade (University of Arts, Berlim) – “I did a non-linear interactive film on the topic of alcohol, “The Korsakow Syndrome”, and because I couldn’t find any software out there that could help me, I developed a tool. (...) So in a way I never really intended to make a software, I just wanted to make my film” (Thalhofer, 2014).

Korsakow aprofunda o conceito de autoria – o autor ainda controla a narrativa – mas também propõe uma outra teoria em relação à noção de autoria ao filme. O autor providencia as regras e as ferramentas que contribuem para a narrativa, mas não define o fecho da história, deixando essa função a cargo do utilizador. – “The author in Korsakow is very important. Its not that the audience then takes over the authorship. So the author is in full control of the material that he fits in and he is in full control of the rules that he sets up. (...) But he doesn’t define what comes at what time. So he creates the rules, and this puts him in a different seat and I think is very liberating for the author – he doesn’t have to say what the viewer then should think” (Thalhofer, 2014).

Em *Studies in Documentary Film*, Adrian Miles propões uma explicação para esta questão através de esquiços, apresentados em baixo.

“Each illustration relies upon my own theoretical history and its relation to interactive documentary, and describes the practical genealogy that informs the broader concept of computational nonfiction.” (Miles, 2017, p. 111)

Miles afirma que, em teoria, o documentário insere-se no mundo do cinema e nos respetivos estudos (Figura 2).

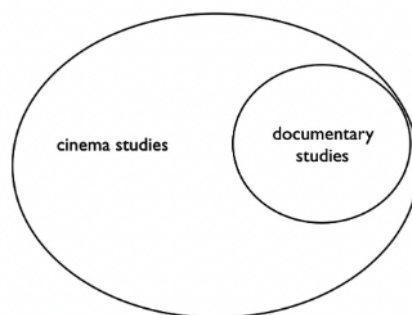


Figura 2: O documentário no cinema. (Miles, 2017, p. 111)

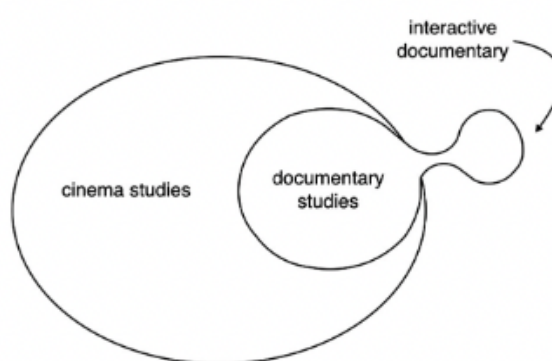


Figura 3: I-doc fora dos estudos do documentário. (Miles, 2017, p. 112)

Pela figura 3, podemos assumir que o documentário interativo está fora do domínio do documentário; no entanto, está a ser “sugado” para o mesmo. Ou seja, Miles considera que o documentário interativo está fora dos estudos do documentário cinemático porém, em simultâneo, insere-se nos paradigmas do documentário pela aproximação de conceitos. A figura 4 mostra ainda que, segundo Miles, o documentário interativo está mais próximo do documentário do que dos *new media* ou *internet studies*.

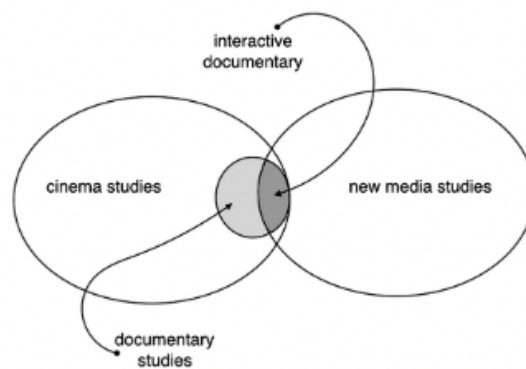


Figura 4: Proposta de relação entre os domínios de cinema, documentário, new media, e i-doc. (Miles, 2017, p. 112)

A figura 4 resulta de uma simulação desenhada por Miles para estabelecer uma relação onde o documentário se insere dentro dos estudos do cinema, sobreposto aos new media. Para Miles, o esquiço acima reflete a influencia da digitalização da gravação (por exemplo, película no cinema), edição e distribuição no cinema e a respetiva análise teórica do que estas mudanças trouxeram para a produção cinematográfica, economia e a mudança das audiências – “(...) is my first sketching of where interactive documentary might be in relation to non-cinematic disciplines, wondering if it lies in the intersection of cinema, documentary and new media studies” (Miles, 2017, p. 113).

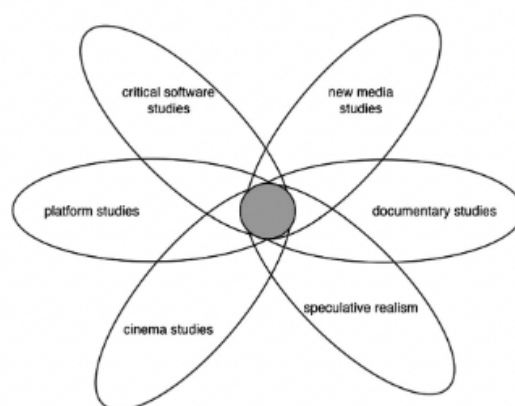


Figura 5: Esquema da relação do i-doc com não-ficção computacional. (Miles, 2017, p. 113)

Na Figura 5, Miles tenta listar todos os domínios relacionados com o documentário interativo. Sendo o documentário interativo o domínio central (bola cinzenta), os conceitos que o rodeiam transmitem uma definição do documentário interativo como uma mesclagem de todos os estudos acima representados como anéis que se interligam ao conceito principal - documentário interativo. A imagem 6 sugere uma ideia mais interessante do documentário interativo como uma ligação “livre” entre pessoas, media, tempo, tecnologia, materialidade e produção, comparada com a que o cinema e a documentário propõem.

Em suma, Miles propõe uma estruturação teórica para averiguar a questão do documentário interativo como género pertencente ao documentário. Concluimos que, na sua opinião, o documentário interativo está inserido no mundo do documentário mas não só. Há outras variantes que definem o *i-doc*, e algumas mais relevantes do que o documentário em si. Na minha opinião, concordo com Gaudenzi³ quando afirma que qualquer projeto, desde que retratem a realidade, são considerados documentário. A interatividade entra no mundo do documentário quando é uma auxiliar tecnológico/digital, mas com o mesmo objetivo de retratar o real.

³ “Any project that starts with an intention to document the ‘real’ and that uses digital interactive technology to realize this intention can be considered an interactive documentary.” (Aston & Gaudenzi, 2012)

2.4 Formatos

“The new technologies (360° cameras and ambisonic microphones) and the related emerging storytelling format carry the potential to immerse its audience to an (in journalism) probably unseen degree.” (Grubenmann, 2017)

O formato RV⁴ é uma forma de tecnologia que tem vindo a aliciar os realizadores e produtores de documentário. A RV não é uma só tecnologia, engloba também outros formatos como vídeo 360° ou ambientes computadorizados. Estudos do sistema multissensorial⁵ e da interatividade tentam alinhar uma definição para o conceito de Realidade Virtual (Nash, *Virtually real: exploring VR documentary*, 2018, p. 97).

A diferença crucial entre práticas audiovisuais (incluindo as que dizem respeito ao mundo do documentário interativo) e a RV é o facto de as técnicas para diferenciar o real não serem as mesmas que se inserem na estética e apparatus do ecrã 2D.

Enquanto o ecrã não desaparece numa perspetiva ontológica, no cerne da RV está a produção da ilusão que acabamos por entrar no mundo que costumávamos ver no ecrã – “This illusion is central to making sense of VR as a distinct form of mediated experience” (Nash, *Virtually real: exploring VR documentary*, 2018, p. 97).

A questão chave assenta na ideia do desaparecimento do ecrã, como um frame de separação entre utilizador/espectador e a imagem, convida a um novo modo de interação. Na sua análise dos media imersivos, Manovich apela ao conceito de simulação. Define a simulação parcial como representações em que a escala é “a mesma do mundo humano”, com o resultado de convidar os utilizadores a interagir na exploração do espaço físico. Ao colocar os utilizadores num espaço simulado, a RV cria uma experiência de “navegação” física através da movimentação da cabeça do utilizador, ou do click do rato do computador (Manovich, 2001, p. 112).

“The alternative tradition of which VR is a part can be found whenever the scale of a representation is the same as the scale of our human world so that

⁴ Realidade Virtual.

⁵ Capacidade de aglomerar várias sensações fisiológicas.

the two spaces are continuous. This is the tradition of simulation rather than that of representation bound to a screen. The simulation tradition aims to blend virtual and physical spaces rather than to separate them.” (Manovich, 2001, p. 112)

O resultado é a criação de um “modo subjetivo de abstração: o utilizador observa o detalhe, está aberto ao que poderá surgir, está curioso acerca do que está ao virar da esquina” (Whitelaw, 2002, p. 2) .

Do panorama e da fotografia estereoscópica⁶ para a RV é possível identificar um desejo para o que Bazin chamava de cinema total – “a total and complete representation of reality”, uma “ilusão perfeita do mundo exterior em som, cor e alívio” (Nash, *Virtually real: exploring VR documentary*, 2018, p. 98).

Sobre *documentary re-enactment*, Nichols sugere que mais do que parecer reproduzir eventos passados, vivenciam o passado.

“Reenactments also foil the desire to preserve the past in the amber of an omniscient wholeness, the comprehensive view we like to think we have that accounts for what has come to pass.” (Nichols, 2008, p. 80)

Os documentaristas estão no centro dos “oportunistas tecnológicos”, aproveitando as tecnologias emergentes que permitam chegar às suas conclusões e expectativas. Por um lado, isto é o centro de interesse da RV, no entanto, há um conflito político-económico – o potencial destas novas plataformas para atrair novas audiências para os media factuais e as instituições que os produzem, e o desejo platónico de transformar audiências em públicos, sustentam o trabalho considerado. De notar também, a interdisciplinaridade – os documentários interativos e a RV dependem da colaboração entre realizadores de documentários e especialistas de digital media como programadores e designers. A colaboração entre fronteiras disciplinares tem potencial para ser marcado através da colisão das práticas de trabalho e das visões criativas (Nash, *Virtually real: exploring VR documentary*, 2018, p. 99)

⁶ Fotografia Esteroscópica assemelha-se à visão humana, visão binocular. A técnica de manipulação das imagens estereoscópicas deu origem ao mundo dos efeitos visuais aplicados ao cinema, nomeadamente o cinema de Georges Méliès, as Glass shots de Norman O. Dawn, ou as duplas exposições de Edwin S. Porter. (Luz & Peixoto, 2014)

Outra questão chave para a RV é o *storytelling* espacial. Como *medium*, a RV pode ter mais em comum com o teatro do que com o documentário como prática audiovisual. A relação entre o teatro não-ficcional, *reality based performances*, e a realização documental, é cada vez mais significativa de acordo com o desenvolvimento das práticas aplicadas ao documentário RV (Nash, *Virtually real: exploring VR documentary*, 2018, p. 99).

Nonny de la Peña foi a pioneira a introduzir a realidade virtual no jornalismo, com a obra “*Hunger in Los Angeles*”⁷ (2012) no festival Sundance, mas o primeiro grande órgão de comunicação social foi o New York Times com “*Walking New York*”⁸. Seguiram-se projetos 360° como “*Ebola Outbreak*”⁹ da Frontline, da revista Times “*Displaced*”¹⁰, entre outros.

Os vídeos 360° aumentam a capacidade de *user agency* do espectador, ao visualizar o vídeo em questão, o utilizador pode controlar as direções que vê (cima, baixo, esquerda, direita, longe, perto), no entanto, está fixo numa posição e apenas controla o ecrã à sua frente – esta é a principal diferença com as experiências RV onde podemos de facto interagir com o corpo inteiro e tomar decisões (Grubenmann, 2017).

As produções RV e 360° tem custos muito elevados. O equipamento (*hard-software*) é um investimento, no entanto a tecnologia continua a evoluir. Por outro lado, a falta de experiência e a necessidade de testar e corrigir para desenvolver novas formas de *storytelling* assim como o tempo para *stitching* e *rendering* são custos adicionais insuportáveis para as pequenas e médios órgãos de comunicação social (Grubenmann, 2017).

⁷ https://www.youtube.com/watch?v=vvXPP_0Ofzc, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=l7Qt5Vz_9hc, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

⁹ <https://www.facebook.com/frontline/videos/vb.45168721640/10153170622741641/?type=2&theater>, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

¹⁰ <https://www.nytimes.com/video/magazine/100000005005806/the-displaced.html?mcubz=1>, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

Para distribuir os respetivos vídeos 360°, alguns fazem-no através da própria *app* (por exemplo, New York Times, The Guardian, BLICK) e/ou integram o vídeo Youtube no próprio website. O formato *Live VR* também oferece algumas oportunidades, mas as opiniões diferem sobre a pertinência do live VR no futuro. Tendo em conta a duração e qualidade, há dois tipos de conteúdo: 1) filmes 360° do género documentário, entre cinco a quinze minutos de duração, com valores de produção para os visualizar em headsets de RV; e 2) vídeos 360° de curta duração, dentro de dois minutos, normalmente utilizados em *browser viewing*, com uma produção rápida e barata, distribuídos nas redes sociais (Youtube 360/Facebook) (Grubenmann, 2017).

O termo jornalismo imersivo abarca as noções de imersividade, interatividade e a perspectiva em primeira mão das notícias, que por sua vez, diz respeito a, por exemplo, histórias experienciadas através da RV (Kukkakorpi, 2018, p. 1). O jornalismo imersivo emprega a tecnologia RV para alcançar uma experiência imersiva, *real-life-like*, de uma história noticiosa (Kukkakorpi, 2018, p. 6).

A pesquisa relativa ao jornalismo imersivo ainda está numa fase inicial. Alguns investigadores que discutem o jornalismo imersivo têm uma visão otimista do novo campo (de la Peña 2010; Hardee & McMahan 2017; Rheingold 1991). Entendem o jornalismo imersivo como uma forma de suscitar empatia ou uma forma mais libertadora de consumir informação/notícias e aprender sobre o mundo, sem considerar como o médium pode ser utilizado e com que intenções (Kukkakorpi, 2018, p. 3).

Há ainda que referir dois modelos de jornalismo que entendo serem pertinentes para a investigação – jornalismo interativo e jornalismo participativo.

O jornalismo interativo é um conceito que muitos investigadores do jornalismo online (Greer and Mensing, 2003; Kamerer and Bressers, 1998; Massey and Levy, 1999; Rosenberry, 2005; Schultz, 1999; Tankard and Ban, 1998; Ye and Li, 2004) já utilizaram mas poucos o explicaram. Massey and Levy (1999) sumarizaram o uso do termo em duas dimensões: conteúdo interativo e interatividade interpessoal. O conteúdo interativo diz respeito não só às capacidades técnicas que permitem aos utilizadores a liberdade da linearidade imposta pelos jornalistas profissionais, mas também pela complexidade de escolha de conteúdo disponível. A interatividade interpessoal é possível se as

capacidades de comunicação entre os produtores de conteúdo e outros utilizadores forem fornecidas, mas apenas acontece quando os jornalistas profissionais respondem a emails ou chat com os utilizadores, e quando os utilizadores respondem a outras publicações em *message boards* ou salas de chat. A internet é a plataforma mais utilizada no jornalismo interativo. Como o envolvimento dos consumidores de notícias acontece depois da notícia ser publicada, o jornalista é responsável pela produção de conteúdo noticioso para a publicação. Depois do fim de 1990, alguns projetos de jornalismo público adoptaram técnicas interativas (Nip, 2006, pp. 216-217).

O termo jornalismo participativo não tem uma definição clara – diz respeito a um jornalismo mainstream que aceita a ideia de dar a oportunidade aos utilizadores de expressarem o seu ponto de vista sobre assuntos públicos. Por vezes, o termo jornalismo participativo é utilizado para incluir um fenómeno denominado *citizen journalism* (Gillmor, 2005). A Wikipedia define o jornalismo participativo e *citizen journalism* como o mesmo.

Os novos utilizadores podiam participar na produção de notícias de várias formas, mas o jornalismo participativo assume a forma de novos utilizadores que geram conteúdo, independente dos profissionais, uma vez que os profissionais geram outro tipo de conteúdo e também produzem e publicam todo o produto noticioso.

2.5. I-docs no Jornalismo

Na edição de 2001 da Niemans Reports *“The Documentary and Journalism – What They Converge”*, no primeiro capítulo pretende abordar a junção dos dois mundos (documentário e jornalismo).

Colocam-se as questões, “How is what they [documentary filmmakers] do related to journalism? And what does the documentary form allow its adherents to do in reporting news or exploring issues that other forms of journalism do not?” (Niemans Reports, 2001, p. 4).

Com o projeto *360degrees: Perspectives on the U.S. Criminal Justice System*, a fotógrafa documentarista Sue Johnson utiliza a Internet para combinar vozes e imagens

para criar uma oportunidade interativa para os utilizadores explorarem o dia-a-dia dentro de uma prisão e obter conhecimento sobre assuntos de justiça criminal.

Este documentário *web-based* pretende ilustrar, através da interatividade e da multimédia, o rápido crescimento da população prisional desde 1980, e o impacto no quotidiano. Cada história é contada na primeira pessoa, com base em testemunhos reais, por exemplo, John Mills um dos reclusos mais jovens (entre os 19 e os 21 anos) na Polk Youth Facility, na Carolina do Norte.

O site *360degrees.org*¹¹, como o próprio nome indica, utiliza áudio *streaming* e fotografias 360° para criar um ambiente simulado *sensurround* para cada utilizador.

O projeto feito em parceria com outro projeto, “*Prison Diaries*” de Joe Richamn, combina várias entrevistas (dois guardas correcionais, um segurança, a mãe de John Mills e o padrasto, e o próprio John Mills). As entrevistas foram posteriormente convertidas em *clips* de áudio para o projeto. Enquanto o utilizador ouve os testemunhos, pode navegar pelas fotografias 360 – cima, baixo, esquerda, direita – visitando os mesmos espaços do *storyteller*. O utilizador pode também visitar uma *timeline* interativa que mostra a evolução do sistema criminal. Atualmente, o site coloca dois *quizzes* – “*Have you ever committed a felony or misdemeanor?*” e “*What’s your theory?*”, há mais duas perguntas bloqueadas com “*Coming Soon*”. Ao clicar em cada pergunta surge uma janela *pop-up*, mas há um erro de ligação e não conseguimos prosseguir com a interatividade, talvez pelo projeto ser antigo e estar desatualizado.

O grupo multimédia Picture Group já colaborou com vários fotojornalistas, realizadores e instituições culturais na realização de documentários interativos como “*akaKURDISTAN*”¹², “*Farewell to Bosnia*”¹³ e “*Re: Vietnam: Stories Since the War*”¹⁴ para

¹¹ <http://360degrees.org/>, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

¹² <https://www.akakurdistan.com/>, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

¹³ <https://www.magnumphotos.com/newsroom/conflict/gilles-peress-farewell-to-bosnia/>, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

¹⁴ <http://archive.pov.org/stories/vietnam/story.html>, consultado pela última vez em 26 de março de 2019.

a PBS online. No entanto o projeto *360degrees.org* é um projeto com uma escala maior que os acima assinalados.

“Our goal was to capitalize on the assets of the medium: its capacity for quick computation, motion graphics, and the integration of audio and video, as well as the opportunity to cross over geo-graphic boundaries.” (Niemans Reports, 2001, p. 11)

O Picture Group, com o *360degrees.org*, queria contar uma história mais convincente que envolvesse totalmente a audiência através das suas ações no website, e que, sobretudo colocasse as pessoas a pensar sobre a eficácia da polícia atual e que refletisse em abordagens alternativas para o controlo criminal e o aprisionamento (Niemans Reports, 2001, p. 12).

“The combination of high-end graphic design, storytelling, interactivity and the nature of the subject matter positions 360degrees.org somewhere between art, documentary and activism.” (Niemans Reports, 2001, p. 12)

O *360degrees.org* é, de várias perspetivas, uma experiência sobre o quão longe se consegue levar o médium (e os recursos), e quanto é que a audiência está disposta a interagir com uma história. No ambiente Web não-linear, há um controlo narrativo menor, desta forma, é crucial criar uma “cola” entre as histórias, para manter os utilizadores curiosos o suficiente para continuar a explorar o site. O objetivo do Picture Group era construir uma narrativa geral através da junção de várias histórias na primeira pessoa. Uma das vantagens de trabalhar com este médium é a possibilidade de mudar o website de acordo com as escolhas do utilizador. A desvantagem é a sensação de o trabalho não estar completo.

O capítulo “*Striking a Balance Between Filmmaking and Journalism*” foca-se no documentário produzido pela Frontline “*The Unauthorized History of NFL*” (1983), um filme de Michael Kirk e David Fanning. O filme foi um *blockbuster* e lançou a Frontline no mapa, no entanto surgiram críticas sobre a realização se sobrepôr ao jornalismo.

Para conciliar o jornalismo e a realização, Michael Kirk estabelece algumas regras – “I live and breathe in the world of character-driven narrative.” (p.52); sem “*breaking*

news”, não utiliza o estilo *cinema vérité* porque as histórias não acontecem ao mesmo tempo que as filma; realiza os próprios filmes (Niemans Reports, 2001, p. 52).

O jornalismo tem vindo a surgir em novas formas que se tencionam relacionar com os utilizadores, através de histórias pessoais e abordagens subjetivas. Estas novas formas não levantam as mesmas questões ou suspeitas que o uso da “objetividade” como um formato questiona. Utilizando esta abordagem, os jornalistas são participantes ativos, com a tentativa de se ligarem com a comunidade, para renovar o sentido de cidadania, para promover as operações da democracia e até sugerir possíveis soluções para os problemas.

A série da PBS “*P.O.V.*” (1988) foi criada em reconhecimento do poder que o filme não ficcional tem em promover o diálogo cívico e nos assuntos controversos de senso comum. Por exemplo, a questão da raça e da identidade (“*Blacks and Jews*”, “*Tongues United*”, “*First Person Plural*”); saúde (“*The Vanishing Line*”, “*Complaints of a Dutiful Daughter*”); trabalho (“*Roger and Me*”); educação (“*Fear and Learning at Hoover Elementary*”).

Os filmes, no geral, pela sua ênfase em certas personagens ou circunstâncias, suportam interpretações particulares dos acontecimentos. Estas técnicas absorvem o espectador e levam-no a identificar-se com o assunto de várias formas. No entanto, isto não anula a presença do jornalismo. Pelo contrário, um documentário que retrata um certo ponto de vista é uma ferramenta forte para transportar pessoas a histórias e experiências que de outra forma nunca seriam expostas. Apesar de nem todos os filmes dentro da série “*P.O.V.*” serem consideradas jornalismo, ou realizados por jornalistas, geram uma resposta e ilustram argumentos convincentes para manter o documentário jornalístico como uma vertente dos media americanos.

O documentário interativo surge dentro do encontro da cinematografia documental e o media interativo. É definido como um género de não-ficção interativo caracterizado pela representação de realidade através de um médium interativo. Gifreu (2013) distingue três aspetos: um conceito aberto e complexo, ambivalente entre cinematografia e o campo interativo e identificação como um discurso relacionado com a realidade (p. 356). Distingue-se pelo seu desenvolvimento de interatividade, que provoca uma nova relação entre autor-texto-utilizador, que representa uma perda de

controlo do criador ou da autoria partilhada (Gifreu, 2013; Nash, 2012; Favero, 2013), toma de decisões (O’Flynn, 2012) e o papel ativo do utilizador (Aston & Gaudenzi, 2012). Com esta relação, surgem novos compromissos com a audiência (Nash, 2012), uma peça fundamental para o desenvolvimento da história interativa e da sua expansão (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey, & Pereira-Fariña, 2017, p. 399).

A multimédia é o género mais desenvolvido na interatividade não ficcional no jornalismo online apesar da “hibridização” complicar a classificação.

O objetivo do artigo citado *“Interactive documentary contributions to the renewal of journalistic narratives: realities and challenges”*, é procurar orientações para o documentário interativo e o jornalismo, desta forma, os autores desenvolveram uma perspetiva geral do género antes da análise, e uma síntese de ideias que se focam no jornalismo online. Estabelecem duas hipóteses, que testam no final do artigo, relativas ao documentário interativo e jornalismo online: 1) o documentário interativo é apropriado como um formato jornalístico, baseado no uso da multimédia e do hipertexto que transmitem ao utilizador uma experiência enriquecida em novas formas de ser informado.; 2) O uso de features interativas oferecem novas possibilidades para a participação do utilizador e imersão, que tem um impacto no jornalismo ou no seu papel social (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey, & Pereira-Fariña, 2017, p. 400).

Os novos formatos de narrativa interativa são financiados por instituições públicas como a National Film Board of Canada. O seu forte compromisso com o *webdoc* resulta numa coleção importante no website, entre eles, o projeto *“Highrise”* (2010-2015), *“Bear 71”* (2012) ou *“Do Not Track”* (2015).

Outro aspecto da “transmedialidade” do documentário interativo surge no contexto derivado das emissões televisivas. Exemplos como *“Alma, A Tale of Violence”* (2012) ou *“Montelab”* (2014) podem ser sublinhados porque complementam o documentário televisivo, expandindo o conteúdo e oferecendo valores acrescentados. No caso concreto de *“Alma, A Tale of Violence”* além do web documentário, são oferecidos ao utilizador uma aplicação para o telemóvel, um livro e um itinerário. Esta expansão e diversificação dos canais de distribuição apresentam, em simultâneo, novas oportunidades para o negócio.

“Virtual reality experiences are revolutionizing both information and entertainment.” (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey, & Pereira-Fariña, 2017, p. 409)

O principal objetivo do jornalismo é a narração de eventos e histórias, e em simultâneo, representar uma força significativa nas mudanças sociais. O documentário interativo permite uma previsualização de características multimédia hipertextuais e interativas e ainda adiciona um conceito: imersão, o resultado da junção de todos os elementos. A imersividade surge na história jornalística como uma combinação de contribuições, desde a abordagem estrutural à integração multimédia e diferentes tipos de interatividade (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey, & Pereira-Fariña, 2017, p. 409).

“Online journalism finds in interactive documentary a new way to explore the renovation of its narratives with added value to the informative offer. Against the increasing development of interactive documentary as a journalistic narrative proposal and with an outstanding hybridization, overcoming the challenges that cybermedia face will mean the consolidation of the genre in them.” (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey, & Pereira-Fariña, 2017, p. 410)

Capítulo 3: Questões Éticas – uma linha tênue entre o documentário e a ficção

A ética está presente em todas as valências da ação humana. Seja na arte seja na ciência, a ética surge como questionamento de alguma ação (se devemos ou não fazê-lo), como motivação e, em alguns casos, surge como impedimento de algo (“não vou fazê-lo porque não é ético”). Um termo permanentemente ligado à filosofia, a ética também domina no documentário, no cinema, no jornalismo e no mundo digital. As questões éticas são capítulo nesta investigação porque foram sempre uma constante na minha primeira área de estudo (cinema), agora em jornalismo e, sobretudo na junção das duas – no documentário interativo como género jornalístico. Surgem questões como “Este método jornalístico ainda pode ser considerado documentário?” “No documentário interativo há mais tendência para a ficção e, portanto, para uma certa manipulação da realidade? Ou aproximam-se do mundo do documentário do cinema, quando responde apenas pela verdade?”

A ética responde a dilemas. Alguns dilemas apresentam-se, muitas vezes, como paradigmas e torna-se ambíguo determinar onde a obrigação ética assenta: verdade versus lealdade; individual versus comunidade; curto-prazo versus longo prazo; justiça versus misericórdia (Kara & Reestorff, 2015, p. 4).

“Ethical considerations attempt to minimize harmful effects. Ethics becomes a measure of the ways in which negotiations about the nature of the relationship between filmmaker and subject have consequences for subjects and viewers alike.” (Nichols, 2001, p. 9)

As questões éticas pairam o julgamento de qualquer realizador. O princípio de “*informed consent*” afirma que os participantes de um estudo (neste caso, a participação num documentário) devem ser informados das possíveis consequências da sua contribuição. Nichols expõe um exemplo claro do filme documentário “*Hoop Dreams*” (1994) – o documentário retrata a vida de Arthur Agee, um jovem cujo sonho é jogar na NBA (National Basket Association). Numa das cenas, enquanto Arthur joga basquete, a câmara capta o seu pai numa troca de drogas, em segundo plano – uma série de

questões entram em conflito. “What obligation do documentarians have to their subjects relative to their audience or their conception of truth?” (Nichols, 2001, p. 11).

Bazin formulou uma proposta não só realista, mas ético-realista para o cinema. Na Teoria Realista não está tanto em causa o que o cinema é, mas o que o cinema deve ser. Penafria afirma, em relação ao posicionamento de Bazin face ao documentário que “a principal questão que se coloca ao documentário não é a da realidade, fidelidade ou autenticidade da representação, mas a ética da representação” (Penafria, Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário, 2011, p. 344).

No entanto, as representações éticas são difíceis de acompanhar porque os sujeitos de representação estão muitas vezes situados no paradigma do dilema, o que torna difícil de identificar onde, e com quem se relacionam as obrigações éticas (Kara & Reestorff, 2015, p. 5).

Kara e Reestorff afirmam ainda que a crítica artística deve ter em conta que não há um caminho certo para a visualização de um espetáculo (filme, teatro, dança, etc.) para um bom entendimento do mundo. Isto implica uma nova abordagem crítica: uma que não opere de acordo com o assumir de uma relação causa-efeito direta entre a ética de representação do documentário e uma ação política, mas antes, uma abordagem que repense a abordagem ética através de uma reavaliação da relação entre política, expressões individuais de resistência e a ética visual (Kara & Reestorff, 2015, p. 6).

3.1 Conceito de verdade

Ao longo da história da fotografia e do filme, sempre houve esforços para enquadrar a verdade sem intervenções entre fotógrafos/realizadores e sujeito captado, para conseguir criar uma representação correta da realidade. Algumas destas abordagens foram questionadas pelo dilema – a fotografia é real?

Em 1960, os realizadores franceses desenvolveram um estilo de filme (e realização) denominado cinema vérité. Captavam o quotidiano das pessoas tentando manter a câmara invisível. A câmara seguia as pessoas sem interferir, não havia cenas “encenadas”. Mas uma vez que o bruto estava filmado, era necessário recorrer à edição

e respetiva montagem do material recolhido – que abre o debate “É possível capturar a realidade sem ter impacto nela?” (Icevska, 2008, p. 41).

“It’s all art. There is no reality. It is all constructed.” Afirma Peter Wintonick numa entrevista onde explica a sua obra documental “Cinema Vérité: Defining the Moment”. O documentário explica o papel do *cinema vérité*.

Cartier-Bresson, fotógrafo e um nome notável no fotojornalismo, acredita, como os realizadores do *cinema vérité*, numa captação do momento e fotografias enquanto passa despercebido pelo sujeito. No entanto, muitos autores que analisaram o impacto da fotografia na sociedade, defendem que os fotógrafos e realizadores não podem ser invisíveis (Icevska, 2008, p. 41).

“Reflexive strategies that call the very act of representation into question unsettle the assumption that documentary builds on the ability of film to capture reality. To remind viewers of the construction of the reality we behold, of the creative element in John Grierson’s famous definition of documentary as “the creative treatment of actuality”, undercuts the very claim to truth and authenticity on which the documentary depends. (...) The evidence of the representation supports the argument or perspective of the representation. We assume that documentary sounds and images have the authenticity of evidence, but we must be wary of this assumption.” (Nichols, 2001, p. 24)

Nichols alerta que, mesmo sem efeitos especiais, manipulação digital ou outras formas de alteração, a autenticidade de uma imagem não pressupõe um argumento ou uma perspetiva superior a outra. Quando assumimos que uma imagem ou som tem uma ligação direta com a fonte, esta associação tem mais peso quando analisamos um documentário do que uma ficção. É por esta razão que nos sentimos enganados quando assumimos que estamos perante uma não-ficção e no fim revela-se como ficção, como é o caso dos mockumentaries. – “The line dividing the two may be imprecise or fuzzy, but we tend to believe in its reality all the same” (Nichols, 2001, p. 38).

Manovich assume que os media tiveram um impacto significativo, no entanto, afirma que o papel do computador é o mais revolucionário de todos os media. Afirma

que a imprensa afetou apenas um estado da comunicação – distribuição. No entanto, a revolução do computador afeta todos os estados da comunicação.

“In contrast, the computer media revolution affects all stages of communication, including acquisition, manipulation, storage, and distribution; it also affects all types of media – texts, still images, moving images, sound, and spatial constructions.” (Manovich, 2001, p. 19)

Manuela Penafria assume também que “a nova tecnologia não resolveu os problemas do documentário; em vez disso, fê-los regressar ao princípio. A validade da ideia de documentário e as dificuldades de fazer documentários não eram, no essencial, fazer reconstituição. A nova tecnologia removeu esse problema durante uns quinze minutos. Não alterou as dificuldades morais e éticas do cineasta” (Penafria, *Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário*, 2011, p. 45).

Coloca-se uma outra questão, a questão do limite – “Is there a limit to how far photo editors and photographers are allowed to go in the process of postproduction and still to have accurate information on the photography?” (Icevka, 2008, p. 46) – Tendo em conta que a tecnologia está a entrar no mundo dos media e da fotografia, alguns media não aceitam os limites e estão dispostos a ir para além do limite sem questionar a ética (Icevka, 2008, p. 46).

Icevka cita os autores Wheeler e Huang para explicar as expectativas da audiência – Wheeler coloca a questão da audiência – a capacidade do publico confiar nas fotografias como representação da verdade e do facto. Explica que os espectadores podem ser enganados pelas alterações. Huang explora quanto é que os viewers confiam nas imagens digitais utilizadas no documentário. Confirma que a maioria dos espectadores discordam que a manipulação digital afeta de forma negativa os conteúdos informativos e danifica a credibilidade (Icevka, 2008, p. 47).

A maioria dos media concorda que as únicas alterações aceitáveis são aquelas que melhoram a qualidade da fotografia, mas sem alterar o contexto ou os factos da fotografia em qualquer sentido (isto também se aplica ao filme). Alguns códigos de ética, por exemplo o Code of Ethics of the National Press Photographers, determinam que o propósito principal dos fotógrafos nos media é tentar contar a história sem alterar a realidade (Icevka, 2008, p. 54).

No caso dos documentários interativos que utilizam tecnologias da RV, como as histórias RV são extraídas de acontecimentos da vida real e transformadas em experiências imersivas de RV, é importante entender a relação entre RV e realidade.

O jornalismo imersivo providencia a duplicação mais fiel de eventos reais de todos os *media outlets* que são utilizados (Peña, et al., 2010, p. 292).

“Experience functions then as a powerful and influential device because it emerges primarily within an individual and can impact the recipient’s attitudes and behaviours (Dewey 1938)”. (Icavska, 2008, p. 14)

Nash (2017) associa um risco moral à Realidade Virtual porque acontece mais como uma simulação que uma representação (p. 129). A simulação pode distrair a interação do acontecimento da vida real quando o utilizador se foca mais na experiência em si do que no tópico da história.

A relação entre esta frase e o percurso do cinema documental deve ser fundamentada depois de divida em duas ideias: por um lado, a ideia de que o referente do texto de um documentário está sempre relacionado de forma explícita com um momento histórico e real; por outro, a ideia de que este elo é sempre fabricado, o que implica uma intervenção subjetiva que decide sobre os modos de construção do texto – uma intervenção sempre moldada por um contexto específico e pela mediação subjetiva do artista ou realizador (Azevedo, 2013, p. 15).

“The potential for digital technology to be used in this way has been recognized in factual television programming where three-dimensional representations replace events for which no filmic record exists.” (Galloway, McAlpine, & Harris, 2007, p. 329)

As questões de representação e “desrepresentação” levaram Alan Rosenthal (1988) a alertar para a ética do documentário, discutindo que as considerações éticas eram um campo ignorado. Para Rosenthal, “a questão da ética está na base de qualquer consideração de como o documentário funciona” porque os realizadores utilizam e expõe a vida das pessoas” (Kara & Reestorff, 2015, p. 1).

“If what is asked of documentary is to present an authorial point of view, then the link with a longer tradition of documentary making is clear. However, digital and participatory media are also affording new goals, one of which is to position the audience ‘in the place of’ a character – and therefore finding meaning in a ‘what would I do if’ logic – rather than ‘this is what has happened’. In this new logic, a pervasive game experience (such as Rider Spoke), or a locative art project (such as Ulrike and Eamon Compliant) is not even aiming to represent reality because it is creating real-time lived experiences that bring the participant in a position of spatial and personal discovery.” (Aston & Gaudenzi, 2012, p. 132)

Nash (2018) cita ainda dois autores, Miriam Ross e Alfio Leotta, que consideram que a RV pode promover uma visão do mundo onde é possível conter dentro da imagem, perpetuando um desejo do mundo conceptualizado e controlado como imagem. Por outro lado, a noção de cinema total de Bazin chama a atenção para a RV como um substituto da experiência de viagem através da tecnologia valorizada pela sua habilidade de criar a ‘perfeita ilusão’ de realidade (p. 98).

Além de suscitar questões sobre as políticas de representação do documentário, a RV levanta questões éticas. O potencial das formas imersivas tem vindo a sustentar a produção da RV. Enquanto a teoria da RV como *empathy engine* tem sido sujeita a críticas, o potencial da RV para “acolher” relações distintas entre espectador e outros mantém-se uma importante motivação para a produção, e portanto, uma importante questão crítica. O potencial moral da RV é fundamentado tanto pela sua capacidade de oferecer insight para a experiência subjetiva, como na sua capacidade de simular um encontro entre o espectador e o outro. Outra questão realçada por Nash é se os modos de interação da RV tendem a criar um certo risco moral – “*the risk of improper distance*” (Nash, *Virtually real: exploring VR documentary*, 2018, p. 99).

Torna-se difícil chegar a um consenso com tantas opiniões e novas formas a surgirem gradualmente.

Ao longo da história do documentário, foram surgindo novas formas híbridas resultantes de cruzamentos entre ele e a ficção. Assistiu-se, por exemplo, ao surgimento

de géneros como a docuficção ou o mockumentary/falso documentário (Tavares, 2017, p. 25).

3.2 Onde termina o documentário e começa a ficção

No final dos anos 40, surge a ideia de separar o documentário da ficção, que recebeu muitas críticas – o trabalho dos cineastas foi logo questionado em relação ao método. A capacidade de “adaptar uma tecnologia baseada no estúdio para filmar um documentário levou a práticas de reconstituição recorrentes” (Penafria, 2011, p. 42).

Por exemplo, no filme *“Night Mail”* (1936), trabalhadores reais de correio separam a correspondência numa carruagem ferroviária falsa em estúdio, porque a tecnologia não permitia que fosse feito no local. Filmes como *“Night Mail”* “exigiam constantemente soluções de filmes de ficção” (Penafria, 2011, p. 42).

Por volta de 1948, a definição de “material real” tinha que ser reestruturada. Uma definição de documentário desse ano trata-se de “todos os métodos de registo em celuloide de qualquer aspeto da realidade, interpretada quer por filmagem factual quer por reconstituição sincera e justificável, de modo a ser apelativa à razão ou à emoção, com a finalidade de estimular o desejo e alargar o conhecimento e compreensão humanos, e uma colocação honesta de problemas e suas soluções nas esferas da economia, cultura e relações humanas” (Penafria, *Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário*, 2011, p. 43).

Penafria relata que a “solução para o problema de redescobrir as raízes do documentário reside no avanço da tecnologia.” Leacock, operador de câmara de Flaherty no filme *“Louisiana Story”*, desenvolveu um equipamento portátil de 16 mm com blindagem sonora. O projetista francês Coutant desenvolveu a primeira câmara com som direto. Por volta dos anos 60, “a tecnologia estava a um passo de quebrar a amarra criada pelo uso de equipamento de longa-metragem para fazer documentários” (Penafria, *Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário*, 2011, p. 43).

“There are two kinds of film: documentaries of wish-fulfillment and documentaries of social representation (...) Documentaries of wish-fulfillment

are what we would normally call fictions. (...) Documentaries of social representation are what we typically call non-fiction.” (Nichols, 2001, p. 1)

Para Bill Nichols (1991), a particularidade do documentário assenta no facto de este, como outros discursos do real, reter "uma responsabilidade vestigial de descrever e interpretar o mundo da experiência coletiva" mas, sobretudo, no facto de participar efetivamente na "'construção' da realidade social" (p. 10).

No entanto, para o autor, esta distinção pode ser estabelecida e analisada com fundamento em três principais dimensões distintas - são elas as características do corpo de texto, as especificidades, e as categorizações designadas pela indústria e a receção feita pelo espectador (Azevedo, 2013, p. 6).

Sendo uma “representação do mundo” (p. 43) o documentário aproxima-se dos valores da ficção. Por outro lado, o valor documental não é específico do documentário, mas está presente em todo o cinema. Bill Nichols, no início do seu livro *Introduction to Documentary* (2001), deixa claramente essa ideia expressa: “Every film is a documentary. Even the most whimsical of fictions give evidence of the culture that produce it and reproduces the likenesses of the people who perform within it” (Nichols, 2001, p. 1).

“The most fundamental difference between expectations prompted by narrative fiction and by documentary lies in the status of the text in relation to the historical world. (...) in documentary we often begin by assuming that the intermediary stage – that which occurred in front of the camera – remains identical to the actual event that we could have ourselves witnessed in the historical world (...).” (Nichols, *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, 1991, p. 25)

Para Nichols, o documentário assenta na palavra (*“spoken word”*). Comentários *voice over* dos narradores, repórteres, entrevistados e outros “atores sociais” predominam no documentário.

“In this spirit, the recounting of a situation or event by a character or commentator in documentar frequently has the aura of truthfulness about it. (...) In documentary, an event recounted is history reclaimed.” (Nichols, 1991, p. 21)

Nichols afirma que o cerne do documentário assenta na ideia de representação. No caso da ficção, as pessoas são vistas como atores – “Their social role in the filmmaking process is defined by the traditional role of the actor. (...) The actor is valued for the quality of performance delivered, not for fidelity to his or her own everyday behavior and personality” (Nichols, 2001, p. 5).

Já no documentário, os mesmos são vistos como “social actors” – “They continue to conduct their lives more or less as they would have done without the presence of a camera” (Nichols, 2001, p. 5).

As estratégias reflexivas, propostas por Nichols, que questionam o ato de representação em si distorcem o facto que o documentário assenta na possibilidade de o filme capturar a realidade – a famosa definição de Grierson do documentário como “the creative treatment of actuality” distabiliza a noção de verdade e autenticidade que o documentário depende.

Desta forma, Nichols conclui que o nosso entendimento, como espectadores, do que é o documentário muda assim que os produtores de documentários mudam a sua concepção do produto (Nichols, 2001, p. 26).

No documentário como na ficção, utiliza-se a prova material para formular uma coerência conceptual, um argumento ou uma história, de acordo com a lógica ou economia proposta pelo filme. No entanto, as diferenças são devidas ao diferente relacionamento com o mundo. Uma história acerca de um mundo imaginário é apenas uma história. Uma história acerca de um mundo real (um documentário) é um argumento (Penafria, 2011, p. 84).

Capítulo 4. Objetivo de investigação e abordagem metodológica

4.1 Questões de Investigação e Pertinência

A presente análise tem como objetivo analisar características editoriais e éticas dos documentários interativos aplicados ao jornalismo. Partindo da revisão de literatura desenvolvida anteriormente, são analisados três estudos de caso que dizem respeito a três documentários interativos desenvolvidos no âmbito jornalístico – “*The Last Generation*”¹⁵, (2018), um projeto da Fronline e dos The GroundTruth Project, “*Yemen’s Skies of Terror*”¹⁶ (2018) de Al Jazeera Contrast, e “*The Winter Olympics*”¹⁷(2018) do The New York Times – vencedores dos prémios Excellence and Innovation in Visual Digital Storytelling (Small Newsroom), Excellence in Immersive Storytelling, e Sports (Large Newsroom) dos Online Journalism Awards 2018, respetivamente.

Para alcançar este objetivo, foram delineadas três perguntas de investigação:

- a) Quais as características editoriais dos i-docs aplicados ao jornalismo?
- b) De que forma é construída a narrativa?
- c) Quais são os limites éticos, no que respeita à verdade e à sua manipulação?

4.2. Variáveis de análise

Com a análise da narrativa pretendemos analisar como a mesma é construída nos projetos interativos e se é idealizada de acordo com a interatividade ou o formato escolhido (360, RV, RA, etc.). Com a interatividade e o formato pretendemos analisar o que cada um em questão permite ao utilizador / espectador e em qual dos modos de interação propostos por Gaudenzi se inserem. Pretendemos também registar que ferramentas multimédia são mais utilizadas nos três projetos interativos (animação, infografia, *motion graphics*, imagens de arquivo, texto, áudio, ilustração). A análise às

¹⁵ <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>

¹⁶ <https://contrastvr.com/yemen>

¹⁷ <https://www.nytimes.com/interactive/2018/02/08/sports/olympics/mikaela-shiffrin-alpine-skiing.html>

questões éticas divide-se em três sub-variáveis – analisamos se o *i-doc* está mais próximo da ficção ou da documentação, se a realidade virtual atua como simulação ou representação da realidade e se deve existir ou não um limite na pós-produção da imagem no documentário.

Esta análise vai permitir comparar as características presentes nos *i-docs* e perceber quais as características que partilham em comum com o jornalismo e se há uma tendência para a inserção de elementos visuais nos documentários ou se há preferência para um registo observacional.

Por vezes torna-se difícil desenhar a linha entre o que distingue documentário e a ficção, e o documentário interativo recorre a uma certa manipulação sobretudo de imagem. Surgem questões como “Os elementos virtuais trazem algo de novo para o documentário, ou criam uma nova experiência ficcional?”

4.3 Metodologia

A presente dissertação está dividida em dois momentos: a revisão de literatura – uma contextualização histórica e conceptual do género documentário no cinema e no jornalismo; uma secção de proposta de definição para o documentário interativo e uma abordagem aos primeiros projetos desenvolvidos no âmbito jornalístico; e um terceiro capítulo relativo às questões éticas existentes no mundo da interatividade e do documentário; e uma fase de análise de estudos de caso – visualização de três projetos interativos premiados no jornalismo, a respetiva análise com sectorizada pelas variáveis e a recolha e análise do ponto dos autores do projetos através das entrevistas realizadas. A visualização dos projetos ajudou a definir as variáveis de análise que fossem constantes e comparáveis aos teus projetos em questão.

No total foram realizadas quatro entrevistas aos autores: Michelle Mizner, realizadora do projeto “The Last Generation”, Viktorija Mickute, produtora do *i-doc* “Yemen’s Skies Full of Terror” e a Larry Buchanan e Grant Gold, um dos autores e diretor de arte (design) respetivamente do projeto “The Winter Olympics”. As entrevistas foram realizadas via Skype e email. As respostas dadas sustentam a minha opinião durante a análise dos projetos mas também acrescentam um valor pessoal de quem é realmente o autor do projeto.

A metodologia adotada segue o esquema da metodologia qualitativa proposta por Bogdan e Biklen (1994), e apresenta quatro características:

- Na investigação qualitativa a fonte direta de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal. Os investigadores qualitativos têm uma particular preocupação com o contexto de investigação, por isso o principal instrumento de recolha de dados é a observação. Quando os dados são obtidos por outros meios (entrevista, questionário, fotografia ou vídeo) são revistos e analisados pelo investigador, sendo o entendimento que este tem deles o instrumento-chave de análise;
- A investigação qualitativa é descritiva. O investigador qualitativo tenta analisar os dados em toda a sua riqueza, respeitando tanto quanto possível, a forma em que estes foram registados ou transcritos, abordando a situação de investigação de forma minuciosa. Os dados recolhidos são em forma de palavras e imagens e podem incluir transcrições de entrevistas, notas de campo, fotografia, vídeos, documentos pessoais ou outros registos oficiais;
- Os investigadores interessam-se tanto pelo processo, como pelos resultados ou produtos. Interessa aos investigadores qualitativos procurar no campo de investigação as razões porque determinadas coisas acontecem, mais do que providenciar soluções. As possíveis soluções acabam por resultar muitas vezes da própria intervenção direta do investigador participante, que metodologicamente recolheu dados, que lhe permitiriam entender profundamente a situação investigada e por vezes alterá-la;
- Os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva, ou seja, não recolhem dados ou provas com o objetivo de confirmar ou anular hipóteses contruídas previamente. Pelo contrário, as abstrações são construídas à medida que os dados particulares que foram recolhidos.

Também na abordagem qualitativa o significado é de extrema importância. Os investigadores qualitativos estão continuamente a questionar os sujeitos de investigação, com o objetivo de perceber aquilo que eles experimentam, o modo como

eles interpretam as suas experiências e o modo como eles próprios estruturam o mundo social em que vivem. Os instrumentos mais frequentes na metodologia qualitativa são a observação direta, a entrevista, o inquérito por questionário, a fotografia e vários tipos de documentos (Monteiro, 2016, p. 74).

Nesta investigação, optamos pela visualização de todos os documentários, e pela entrevista aos realizadores/produtores dos projetos, Michelle Mizzner, realizadora do documentário *“The Last Generation”*, Viktoria Mickute, produtora do projeto *“Yemen’s Skies of Terror”* e Barry Buchanan, um dos realizadores de *“The Winter Olympics”*.

4.3 Seleção dos Documentários Interativos

A pergunta de investigação base diz respeito ao contexto jornalístico nos documentários interativos. Começámos por visualizar vários *i-docs* feitos por órgãos de comunicação social, mas não existia um fio condutor comum aos vários projetos, por isso consultamos os vencedores dos prémios do Online Journalism Awards 2018 e selecionamos três projetos vencedores que envolvessem as áreas da multimédia, imersividade e interatividade. Numa primeira abordagem selecionamos os projetos *The Last Generation* (2018), *Yemen's Skies Full of Terror* (2018) e *The Wall* (2018). Este último projeto foi o vencedor do prémio Explanatory Reporting, Large Newsroom. O projeto remete ao tema da construção do muro entre a fronteira do México e dos Estados Unidos da América. Desenvolvido pela Arizona Republica e a USA Today Network, os mais de 30 repórteres e fotojornalistas envolvidos no projeto começaram por se questionar: “Could a wall be built? Would it work? Would there be unintended consequences?” (Online Journalism Awards, 2018)

O projeto consiste numa junção de entrevistas a migrantes, agricultores, famílias e a um traficante humano. A equipa juntou-se aos agentes de *Border Patrol* campo, nos túneis e no mar.

“We pushed the boundaries of traditional journalism, making the material available in print, online, in documentary videos, in virtual reality, through podcasts, with a chatbot, in live in-person storytelling nights and in our wall newsletter.” (Online Journalism Awards, 2018)

O projeto permite ao utilizador uma visão aérea da fronteira para que este veja o terreno com os seus próprios olhos através do *click* de qualquer spot no mapa interativo. O utilizador também tem a possibilidade de aceder à experiência de realidade virtual para um a sensação de “*being there*”.

Os autores criaram um mapa atual e mais compreensivo da “cerca” da fronteira. Percorreram cada quilómetro das filmagens aéreas e compararam com as informações do governo, inspecionaram a “cerca” no terreno e depois mapearam as barreiras de acordo como existiam no verão de 2017 (antes de começar a construção do muro).

“Our journalists repeatedly put themselves harm’s way. They met with the human smuggler in Mexico, knowing cartels could be watching their every move. They scoured the desert with a woman looking for her brother in brutal 110-degree heat. They spent the night in the hills with armed vigilantes. They endured monsoon storms, washed-out roads, heatstroke, scorpion stings – travails we shared in our behind-the-scenes podcast series. But this effort wasn’t about us. It was about the purpose of “The Wall.” We educated, informed and empowered our communities. We invited America to learn, discuss, debate and decide.” (Online Journalism Awards, 2018)

No entanto, toda a informação online que encontrei sobre o projeto não me permitia a visualização do mesmo. Entramos em contacto com uma das autoras, Anne Ryman, para perceber se poderia ter acesso ao projeto. A autora respondeu afirmando que para visualizar o projeto e experienciar o *“The Wall”* em realidade virtual precisaria de aceder ao sistema HTC Vive Virtual Reality System que está disponível no seu escritório em Phoenix. Por questões de logística, não conseguimos prosseguir com a análise do documentário interativo *“The Wall”*.

Por esta razão, fomos levados a encontrar outro projeto que correspondesse aos nossos requisitos de análise, e no mesmo ano, *“The Winter Olympics”* do New York Times também venceu um prémio nos OJAs, na secção de desporto.

De seguida, começamos a análise dos projetos de acordo com o nosso ponto de vista e com a investigação feita no processo de revisão de literatura. A análise dos projetos é complementada pelo ponto de vista dos autores dos projetos, obtido via entrevista, nomeadamente de Michelle Mizner, realizadora do projeto *“The Last Generation”*, Viktorija Mickute, produtora do *“Yemen’s Skies Full of Terror”* e Larry Buchanan e Grant Gold, dois dos autores do projeto *“The Winter Olympics”*.

4.4 Análise a Estudos de Caso

4.4.1 Estudo de Caso – The Last Generation



Figura 6: Frames retirados do projeto.

*The Last Generation*¹⁸ (2018) é um documentário interativo desenvolvido pela Frontline e o The GroundTruth Project. Realizado por Michelle Mizner e pela repórter Katie Worth, foi o projeto vencedor do prémio *Excellence and Inovation in Visual Digital Storytelling, Small Newsroom* da última edição dos Online Journalism Awards.

O projeto retrata, através dos testemunhos de três crianças diferentes, o estado iminente de desalojamento da população das Ilhas Marshall, devido à subida da água.

As Ilhas Marshall abrigam cerca de 50 000 pessoas. Quase metade dos habitantes têm menos de 18 anos. Os cientistas preveem que se a temperatura global não for controlada e acima de tudo contida, as ilhas podem tornar-se inabitáveis. Através dos testemunhos de crianças com idades diferentes – Izerman com nove anos, Julia com catorze, e Wilmer com doze – o documentário transmite uma perspetiva pessoal e inocente do quotidiano desta população.

Mizzner e Worth estiveram um mês perto de Majuro a conhecer as famílias, a visitar escolas, e a explorar locais destruídos pelas constantes inundações. A história explora não só o futuro desta geração, mas também, através de imagens de arquivo, vemos como as Ilhas Marshall sempre foram uma nação de desalento – as experiências nucleares há 75 anos atrás deixaram uma marca nas ilhas e nos que lá viveram.

¹⁸ <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>

“Like all work that is made at Frontline, ‘The Last Generation’ is a journalistic project. My colleague and reporter, Katie Worth, and I travelled to the Marshall Islands to learn more about and see how climate change was impacting the country. We also wanted to hear directly from children who were growing up there. These children could be among the last to live out their lives in their country if sea levels continue to rise at the current rate. We wanted to know what they were seeing and how they felt, and so we interviewed them about it. We also spoke to adults on the islands, to incorporate their perspective. But our main focus was the kids.

Once we returned back to the United States, we continued our reporting by interviewing many researchers about what exactly we saw on the islands, and what the scientific community’s projections about their future really meant. We needed to be sure that everything we conveyed about the reasons behind the threats to the island, including rising sea levels, was accurate and supported by experts. This was important, for example, when we talked about coastal erosion, which is often portrayed as being a direct result of sea level rise, but can also be caused by seawalls built by humans. We made sure to not to be overly simplistic about these matters, and our project went through rigorous fact-checking before being published. Our goal was to let audiences hear directly from the communities and children experiencing these changes, and buttress their experiences with clear and accurate reporting on the science.” (Mizner, 2019)

1) Narrativa

“Stories about climate change are uniquely difficult, and so our team thought deeply about how people would connect with such an outsized, complicated issue,” diz Mizzner numa entrevista à Frontline sobre o prémio dos OJAs¹⁹, “We challenged ourselves to innovate in order to break through (...)” (Husted, 2018).

O documentário começa com o mote “What is it like to grow up in a place that’s going away?” Começamos na Introdução, e através do *scroll down* no *track pad* ou no teclado, avançamos a narrativa do projeto.

¹⁹ Online Journalism Awards

A história está dividida em três capítulos, cada capítulo diz respeito a um testemunho, neste caso, três crianças de idades e localidades diferentes. Cada capítulo é referente a um período temporal – o primeiro capítulo, Izerman, o testemunho mais novo, representa o “passado”; o segundo capítulo, onde a protagonista é Julia, de catorze anos, representa o “presente”; e o último capítulo, Wilmer representa o “futuro”.

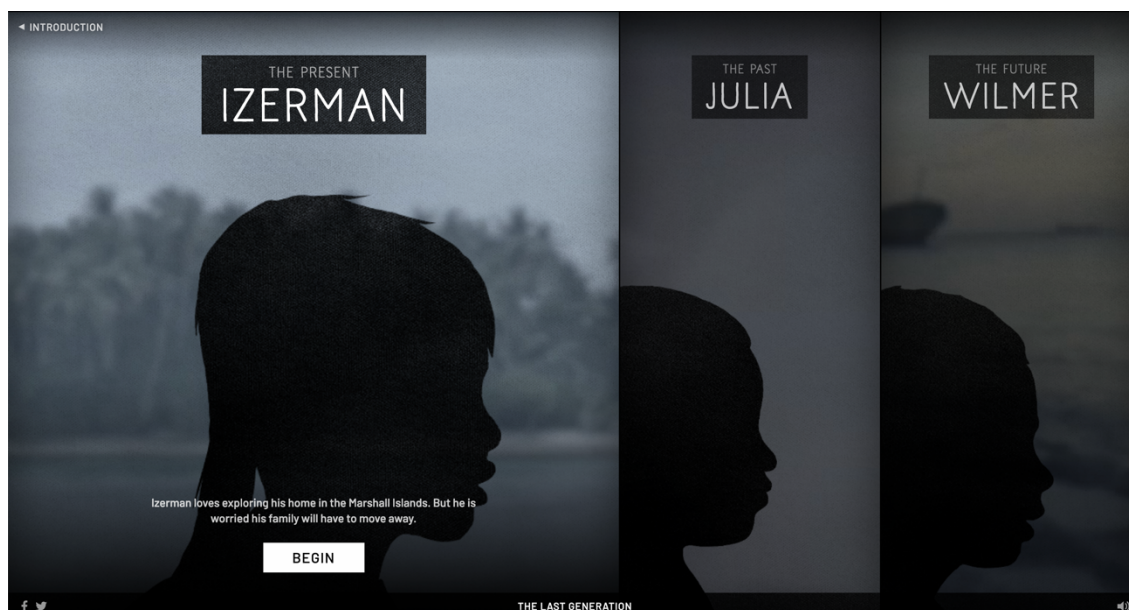


Figura 7: Página inicial do projeto.

O projeto permite uma narrativa não-linear na medida em que podemos avançar os capítulos ou retroceder de livre arbítrio. Na introdução, vemos uma fotografia de fundo com a frase “What’s like to grow up in a place that’s going away?”. Do lado direito, vemos uma barra que nos indica em que fase do capítulo vamos. Através do testemunho das três crianças que ilustram o documentário, e de imagens amadoras e de arquivo, chega-nos a informação que as Ilhas Marshall tem vindo a sofrer inundações constantes, ao longo dos tempos.

O capítulo seguinte é o testemunho de Izerman, uma criança de 9 anos. Podemos escolher qualquer um dos três testemunhos, mas para a análise vou seguir uma narrativa/interação linear.

Conhecemos a vida da criança, os seus passatempos e a sua escola num registo observacional com entrevistas informais. Sobre as alterações climáticas, surge uma galeria de fotografias com legendas sobre o impacto do aquecimento global nas Ilhas.

No final do capítulo ficamos a saber que parte da família de Izerman saiu das ilhas e mudou-se para os Estados Unidos à procura de emprego, cuidados médicos e educação. Um dos fatores que também motivou a mudança foram as alterações climáticas. Izerman visitou uma parte da família que emigrara, mas o estilo de vida na América chocou-o e Izerman quer ficar nas Ilhas, ao contrário da vontade da família – “Almost maybe four times a week we discuss this, basically a tour dinner table. And these are discussions that if we don’t bring it up, our kids will bring it up.” – diz Stevenson Kotton, pai de Izerman.

O segundo ponto de vista é-nos apresentado por Julia, uma estudante de 14 anos. O registo em vídeo é semelhante ao de Izerman – entrevista informal, câmara meramente observacional. No capítulo de Julia, entramos numa dimensão histórica. Através de imagens de arquivo, visitamos uma parte da história das Ilhas.

A família de Julia vivia em Bikini, umas das Ilhas Marshall. Com as experiências nucleares, a família foi obrigada a sair. Temos a opção de escolha (“Watch”) entre ver um “pedido” do Comodoro Ben H. Wyatt aos habitantes de Bikini para evacuar.

No último capítulo, o protagonista chama-se Wilmer e tem 12 anos. A sua maior ambição é ser presidente da República das Ilhas Marshall.

As técnicas de filmagem são semelhantes aos outros capítulos. Neste capítulo temos um contexto histórico-político das Ilhas.

Através de imagens de arquivo, vemos um excerto da UN Climate Change Conference em 2015 – temos a opção de escolher ver ou não o depoimento do presidente Christopher Loeak.

O capítulo fecha com uma mensagem de esperança para as Ilhas.

“People kept asking questions and say, “How are you going to be a president [for] an Island [that] is gone? But someday I will prove them wrong. That this island is not going to be gone. Because I’m dedicated to this place. Like, I was destined to be in this place. That’s why I’m going to stay here. I’m not going to leave. I’m going to stay watch. Even if it means to drown.” (Mizner, *The Last Generation*, 2018)

Escolhemos analisar o *I-doc* de forma a construir uma narrativa linear, mas o design interativo do projeto permite navegar pelo documentário de uma forma livre. Podemos alterar a ordem de visualização dos testemunhos, dentro de cada capítulo podemos também passar subcapítulos à frente ou voltar atrás. O website sugere uma narrativa, mas não prende o utilizador a um caminho.

O documentário é construído com várias ferramentas multimédia – vídeo, ilustração, texto, etc. As entrevistas em vídeo cingem-se a uma câmara estática, e para o material *b-role* predomina a câmara à mão, dando uma perspetiva mais naturalista à imagem. Apesar da inserção das entrevistas, que segundo Nichols predominam no modo expositivo, na minha opinião, o documentário insere-se:

- no modo expositivo, mas também no modo observacional, pela câmara não intrusiva, o realizador como “voyeur”, pelo facto de mostrar a duração real dos eventos, etc.;
- no modo participativo, por transmitir a sensação do realizador ao espectador – o realizador torna-se um ator, um *social actor*. O realizador introduz uma perspetiva mais abrangente através das entrevistas e utiliza imagens de arquivo para um enquadramento histórico;
- no modo reflexivo – *The Last Generation* revela um tema realista, mas o facto de o transmitir através de três perspetivas de crianças, apesar de muito maduras, acrescenta um valor inocente e singelo ao tema que é tão pesado. Pela nossa perspetiva, este ponto de vista mais “simplificado” acrescenta uma capacidade reflexiva ao tema científico das alterações climáticas, pelos testemunhos nostálgicos das crianças – principalmente de Izerman, o mais novo, e Wilmer que representa o capítulo do Futuro do *I-doc*, e que tem um discurso mais nostálgico.

Sobre a escolha da narrativa para o projeto, numa entrevista conjunta à Nieman Storyboard, Katie Worth, repórter do projeto, diz:

“(...) it became pretty clear, pretty fast that the idea of making a short film with three characters to whom nothing happens and who are not connected to each other – basically three profiles of three characters — would be hard to build a

narrative around. It would also be hard to include all of the deep reporting that would provide the context needed to understand the story. We realized once we got back from the Marshall Islands that multimedia would give us a lot more latitude." (Collazo, 2018)

Já na entrevista à realizadora, Michelle Mizner, diz que a narrative foi construída previamente porque o utilizador gosta de ser guiado de alguma forma e não de estar totalmente independente.

"The narrative was built around three different children – nine-year-old Izerman, 15-year old Julia, and 12-year-old Wilmer. Izerman impressed us with his ability to speak to the nuanced and complicated relationship humans have with their environment, and could articulate quite a lot about how climate change was impacting his home. In the narrative, he represented the 'present'. The 'past' was illuminated by Julia, a descendant of Bikini Islanders, who were displaced by the U.S. in the 1950s in order to use the land to test over 50 atomic bombs. The island remains uninhabitable to this day. Julia and her community now face being displaced yet again by rising seas. Finally, Wilmer – who emphasizes his interest in staying in his home country, and even aspires to be president of the Marshall Islands someday - represented the 'future'. The stories were designed to be viewed in the order they are presented, but viewers are given the freedom to proceed in any order they wish. This is something the flexibility of the interactive form provides, but it does need to be considered carefully in the design and execution. We have found that viewers like to be guided to a certain degree, but also like to have a path to find their way back to a homebase and explore.

One of the most powerful graphic moments, according to viewers, illustrates a series of atomic bomb tests deployed on and around Bikini Atoll by the United States. Starting in 1946 and continuing through 1958, the graphic conveys the number of nuclear weapons dropped each year, which starts slow and then builds to an overwhelming crescendo. Married with sound, the moment was designed to not only communicate data, but also emotionally resonate with audiences, as the user actively advances through the timeline and bombs

continue to fall. It simultaneously conveys each bomb's power in kilotons, with most significantly dwarfing the 15 kiloton bomb dropped on Hiroshima shown as a reference for comparison. Due to these tests, Bikini Atoll remains uninhabitable to this day.” (Mizner, 2018)

2) Interatividade

“ ‘The Last Generation’ is an interactive documentary. It was created with a variety of tools often used to tell documentary stories, including video, graphics, still images, text and sound. Using web design and code, the film is presented in an explorable and experiential way, alongside longform text and responsive elements. It is interactive because it requires active engagement from the viewer in order to proceed in the narrative. The story is journalistic and based in reality, as many documentaries aspire to be.” (Mizner, 2019)

Através do vídeo, texto, ilustração, infografias e som, *“The Last Generation”* permite ao utilizador uma interação ativa com a história e a realidade do que nos é apresentado. Ao utilizar uma abordagem multimédia, o projeto permite que o utilizador escolha o seu próprio *pace* durante a experiência, e que interaja com os materiais a um nível que faça sentido para o utilizador.

Carregamos no *Begin*. Izerman brinca na praia, local onde o vamos ver muitas vezes durante o capítulo. Avançamos e surge uma representação 3D do globo terrestre que nos mostra onde se situa a cidade Majuro, onde Izerman mora. Izerman conta-nos o seu dia-a-dia nas Ilhas, numa entrevista informal. Surge uma caixa de texto que nos permite saber mais (*“Read More”*) sobre Izerman – uma espécie de cartão de visita do rapaz.

Visitamos também a sua escola – num registo meramente observacional, conhecemos os seus colegas da escola e o professor.

A história é contada através do vídeo e de infografias que ilustram o seu discurso.

No capítulo referente ao “presente” relatado por Julia, são apresentados factos sobre as bombas nucleares lançadas entre 1964 e 1958. Ilustram uma infografia onde vemos um mapa que indica as ilhas escolhidas para os testes. A infografia mostra duas

linhas horizontais – uma linha de tempo e uma linha que se refere ao tamanho da bomba com a escala inicial de 15 kilotons. Com o botão de avançar no teclado, percorremos a linha temporal desde 1946 até 1958. O trabalho de mistura de som neste momento é crucial, pois dá-nos um enquadramento sonoro e simula uma amostra de som que se assemelha ao som original do impacto de uma bomba nuclear – transmite ao utilizador uma dimensão sensorial, de estar presente no local. No final, vemos um esquema das 67 bombas nucleares lançadas, num período de doze anos (ver Figura 8).

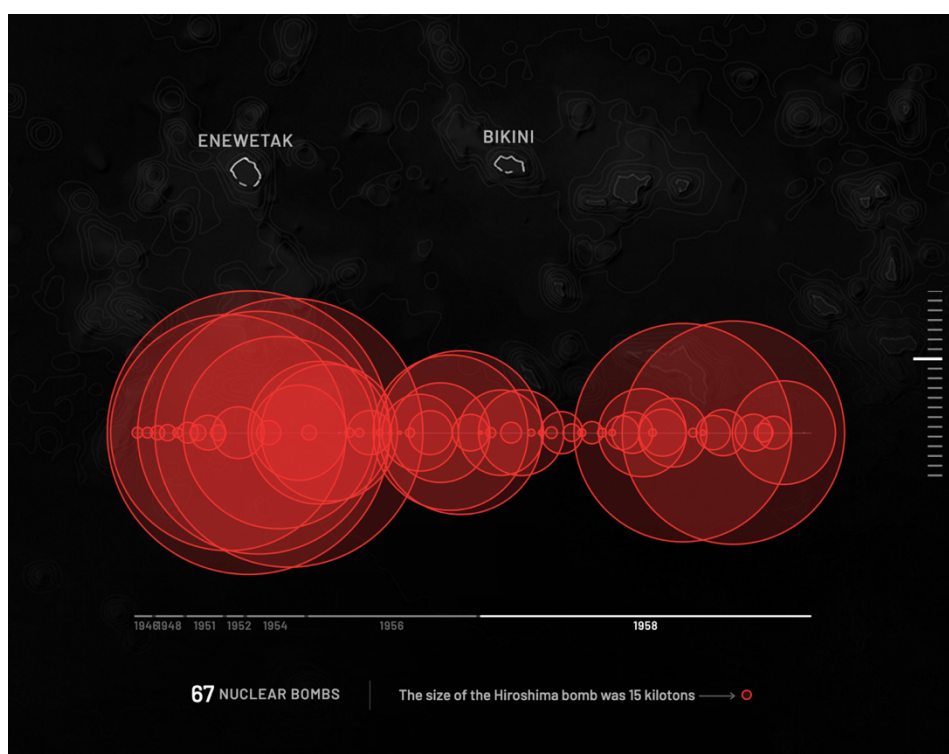


Figura 8: Infografia sonora

Segue-se uma galeria de fotografias sobre o impacto das bombas nos habitantes.

Julia sente-se deslocada nas ilhas Ejit – onde os habitantes de Bikini foram realocados – mas sabe que nunca poderá voltar a Bikini. A ilha continua inabitável.

Como Izerman, Julia está na escola e mostra ter conhecimentos sobre as alterações climáticas também. E, como Izerman, Julia não quer sair – “If we move from here, I would be embarrassed, sad, angry, and mad.”

No último capítulo, assinalado como o “futuro”, o protagonista chama-se Wilmer e tem 12 anos. A sua maior ambição é ser presidente da República das Ilhas Marshall.

As técnicas de filmagem são semelhantes aos outros capítulos. Neste capítulo temos um contexto histórico-político das Ilhas.

Através de imagens de arquivo, vemos um excerto da UN Climate Change Conference em 2015 – temos a opção de escolher ver ou não o depoimento do presidente Christopher Loeak.

Segundo os modos expostos por Gaudenzi, este é um documentário que se insere no modo hipertexto – estabelece ligações dentro de uma base de dados de vídeos fechada, dando ao utilizador um papel de exploração, dentro dos limites dessa mesma base de dados (Rodrigues, 2013, p. 57).

Os *I-docs* inseridos neste modo revelam uma base de dados fechada, não pode ser expandida nem pelo autor nem pelo utilizador. É através do hipertexto que a base de dados pode ser explorada, redirecionando o utilizador para outro fragmento (de vídeo, áudio, texto, etc.) que permita continuar a construir a realidade que está a explorar. O utilizador apenas pode explorar, e não pode acrescentar algo de novo à narrativa. O modo hipertexto centra-se na premissa de que a viagem é a parte mais importante da experiência, e que o utilizador gosta de construir o seu itinerário, e num último momento, a sua interpretação da realidade (Rodrigues, 2013, p. 59).

Numa entrevista conjunta à Nieman Storyboard, a realizadora, Michelle Mizner fala sobre a escolha do interativo para o projeto:

“The other benefit of a multimedia approach was providing the opportunity for the user to choose their own pace for moving through the story. That’s what so strong about the interactive, multimedia form. When you include video and text and sound and allow the user to go as deep as they want and allow them to determine how much time they want to spend with it, that creates some agency. It allows that “lean-in” experience Katie mentioned while remaining cinematic.” (Mizner & Worth, 5(ish) Questions for Michelle Mizner and Katie Worth and “The Last Generation”, 2018)

3) Questões Éticas

a) Ficção no documentário

Com a análise às questões éticas pretendo responder à seguinte pergunta: Interessa a mensagem (documentário como argumento) ou a experiência interativa (documentário como história)?

A interação do projeto está desenhada para que seja o utilizador a controlar o decorrer da história. Cada secção dos capítulos avança apenas com a interação do utilizador seja pelo *scroll down* ou ao clicar nas setas para baixo e para cima do teclado. Desta forma, a análise dos elementos visuais e a respetiva cronometragem é medida através do tempo que eu, como utilizadora, demorei a concluir a experiência.

O projeto é composto pela introdução e por três capítulos (cada um com uma duração de 10 a 15 minutos). A duração da interação total desde o início do projeto até ao final soma um total de 40 minutos, aproximadamente.

No primeiro capítulo (10'39'') relativo aos testemunhos de Izerman, cerca de 6 minutos apresentam elementos visuais desde a animação 3D, infografias, texto e *motion graphics*. No capítulo de Julia (11'19'') cerca de 4 minutos são segmentos ocupados com elementos visuais, e no último capítulo de Wilmer (aproximadamente 16 minutos) cerca de 10 minutos também são ilustrados com elementos visuais. De uma forma geral, a multimedialidade está dividida entre imagem real (entrevistas, b-role, etc.) e *motion graphics* de forma igual. Neste projeto, há uma harmonia entre a imagem real e a inserção de elementos visuais pelo que nenhuma das técnicas prevalece sobre a outra.

“The combination of visual elements, sound and text in an interactive presentation does bring a new approach to the way audiences are able to consume this documentary. They have control over how quickly or slowly they move through the experience. This allows them to absorb information, both intellectually and emotionally, at a pace that feels appropriate for them. It also allowed us to include more information in the project for those who are interested in exploring further, without losing those who do not. For example, there are “Read More” opportunities throughout the project that facilitate this kind of deeper understanding.

We could also attempt to better represent certain real-life experiences, and have them resonate with audiences in meaningful ways. For example, while we were developing the project, Katie Worth, my reporting and producing partner, printed out a list of countries ranked by annual output of CO₂. At the top were China and the U.S. She then said, “Find the Marshall Islands.” Everyone around the table leaned in and searched, eventually spotting it almost at the very

bottom. This was a lean-in, exploratory experience we had in real life, and tried to recreate at one moment in the interactive, when this list is presented and users must keep scrolling to see how far down the Marshall Islands appear.” (Mizner, 2019)

b) Rv como simulação da realidade

A realidade virtual neste projeto surge sob a forma de animação, *motion graphics* e uma infografia sonora que emerge o utilizador num ambiente que simula o som das bombas nucleares. Os elementos visuais ajudam a desenvolver uma nova abordagem e trazem um novo ponto de vista ao projeto. As autoras do projeto também quiseram que a audiência reagisse ao projeto de uma forma diferente e que envolvesse o utilizador não só na experiência interativa, mas nos factos apresentados também. Na fase de pesquisa para o projeto, as autoras experienciaram uma sensação exploratória que queriam transmitir ao utilizador.

“The combination of visual elements, sound and text in an interactive presentation does bring a new approach to the way audiences are able to consume this documentary. They have control over how quickly or slowly they move through the experience. This allows them to absorb information, both intellectually and emotionally, at a pace that feels appropriate for them. It also allowed us to include more information in the project for those who are interested in exploring further, without losing those who do not. For example, there are “Read More” opportunities throughout the project that facilitate this kind of deeper understanding.

We could also attempt to better represent certain real-life experiences, and have them resonate with audiences in meaningful ways. For example, while we were developing the project, Katie Worth, my reporting and producing partner, printed out a list of countries ranked by annual output of CO₂. At the top were China and the U.S. She then said, “Find the Marshall Islands.” Everyone around the table leaned in and searched, eventually spotting it almost at the very bottom. This was a lean-in, exploratory experience we had in real life, and tried to recreate at one moment in the interactive, when this list is presented and

users must keep scrolling to see how far down the Marshall Islands appear.”
(Mizner, 2019)

c) Limite da pós-produção

A pós-produção em documentários difere de acordo com o realizador do projeto, da empresa de distribuição, da produtora, etc. A edição presente no “The Last Generation” cinge-se à correção de cor, à inserção de música e elementos visuais. A “quantidade” de pós-produção, no caso deste projeto, não é o suficiente para criar alguma ambiguidade entre realidade e ficção, que faça com que o utilizador se sinta enganado.

“It is true that there are different approaches to making documentaries. At Frontline, we utilize the same basic systems and principles to create all of our documentary films and prepare them for audiences. During post-production, in order to make the footage into a film digestible to an audience and tell a story, we edit. Before we publish or air, our films are color corrected so the images are clear and do not distract from the story, and the sound is smoothed and mixed by engineers. Music is used in most of our productions. These are all fairly universal practices in creating documentaries that are shared with wide audiences. We did no more post-production with the material in ‘The Last Generation’ than we do for our other more traditional films.” (Mizner, 2019)

Comentário final da realizadora:

“I am grateful to have been able to work on this story, and that we were able to tell it in an immersive and interactive way. There was a great deal of thought put into why this piece should be an interactive, rather than a traditional film. One of the guiding theories was that involving the audience in this active way would keep them focused and engaged with material that can often be easy for people to turn away from. Climate change is a challenging subject matter to report on – it’s both scientifically complicated, and can be existentially

overwhelming to many. When you are in the driver's seat as a viewer, the action of advancing keeps you involved in the story. Some people say it may also help you think about your role in within it.

We had a phenomenal team working on this project, including our designer Dan Nolan, and developers Ly Chheng and Chris Amico. Our Director of Digital Video at Frontline, Carla Borrás, was a close partner and guide. Our digital editor Jason Breslow and managing editor Andrew Metz kept us on the best reporting path. And without clear-eyed vision and interest in pursuing new forms of storytelling, and the time that was provided to us to complete this project, ambitious work like this would never happen. For that we have our executive producer at Frontline, Raney Aronson, to thank.” (Mizner, 2019)

4.4.2 Estudo de Caso – Yemen's Skies of Terror

*Yemen's Skies of Terror*²⁰ (2018) é um documentário interativo desenvolvido pelo Al Jazeera Contrast. Filmado por dois jornalistas locais, Ahmad Algohbary e Manal Qaed Alwesabi o projeto imersivo consiste num vídeo 360° que retrata a vida no Yemen depois de três anos em guerra. O filme, vencedor do prémio *Excellence in Immersive Storytelling* dos OJAs em 2018, utiliza os testemunhos de três crianças de idades distintas – Akram, com quinze anos, Wedad com sete e Abu Bakr com dezassete – para

Figura 9: Frames retirados do projeto.

mostrar o impacto da guerra e dos ataques aéreos na vida destas crianças, em três anos diferentes.

“The documentary fills the gap in today’s media narrative by showing the toll that the war in Yemen is taking on those who must live in constant fear of the skies.” (Online Journalism Awards, 2018)

1) Narrativa

O *I-doc* está dividido em três perspetivas diferentes e no início de cada testemunho, surge uma contagem em *motion graphics* que mostra o número de ataques aéreos.

O primeiro testemunho de Akram, começa com uma contagem datada a 26 de Março de 2015. Vemos a contagem a andar e não pára num número certo, ficando por cerca de 400 ataques aéreos. O documentário segue uma narrativa linear, enquanto Akram conta os efeitos dos ataques aéreos – “We were all asleep when, all of the sudden, we heard a big explosion. Next morning, we heard that missels hit the house of our neighbor. His name was Hefth Allah Al-Aini. 10 members of his family died.” Ao longo do filme, a contagem de ataques aéreos vai aumentando. A 18 de Setembro de 2015, já se contam 3654 ataques (Figura 10).

²⁰ <https://contrastvr.com/yemen/>



Figura 10: Contagem dos ataques aéreos em motion graphics.

Acompanhamos o dia-a-dia de Akram (a brincar nas ruínas, comprar fruta, passear nas ruas) enquanto ouvimos a história em voice-off, podendo sempre recorrer à ferramenta/visão 360.

Avançamos para Hodeidah, Yemen com o testemunho de Abu Bakr. Abu conta que perdeu a família num ataque aéreo – a contagem surge novamente revelando 9155 ataques a 21 de Setembro de 2016. Voltamos a Sanaa, com o testemunho de Wedad. Wedad segura na câmara 360° e conta-nos (em *voice off*) a história da sua amiga Bouthania que sobreviveu debaixo de escombros após um ataque aéreo. Em agosto de 2017, os ataques subiram para os 14101 – esta informação acompanha-nos ao longo do I-doc.

No final, voltamos à ilustração do início do projeto que mostra a mensagem “In three years of war, more than 16 607 air raids have hit Yemen.”

“*Yemen’s Skies of Terror*” revela uma narrativa linear. O utilizador não tem controlo no percurso da narrativa, é meramente um espectador.

O I-doc revela algumas características do modo expositivo de Nichols pela retórica e capacidade de argumentação, este modo refere-se a filmes que se dirigem diretamente ao espectador através da utilização de voz off (“*Voice of God commentary*”); e do modo participativo – porque o estilo de realização se assemelha ao Cinéma Vérite ou ao

Kinopravda de Vertov, o realizador é visto como um investigador ou repórter de investigação. O facto dos protagonistas participarem diretamente na produção do documentário (seguram a câmara e filmam-se a si próprios, como acontece com Akram e Wedad) remete para o modo participativo também.

Viktorija Mickute, produtora do *“Yemen’s Skies Full of Terror”*, vê o projeto como um documentário imersivo, que permite ao utilizador explorar os arredores das personagens principais ao seu próprio ritmo e afirma que a narrativa foi construída de acordo com o formato interativo escolhido.

“The format of the film – immersive virtual reality documentary – did impact the narrative building process. While dealing with such a heavy topic, we decided to have simpler narratives and perspectives, those of the youngest Yemenis. To make sure the viewer is immersed in the visuals, we decided to have not too much context and information, not to overcrowd the narrative but keep it very simple.” (Mickute, 2019)

Sobre o surgimento da narrativa, Viktorija explica o processo de construção da mesma. A narrativa foi montada depois de receberem o material das entrevistas e as filmagens 360°. Cada personagem conta a sua vivência durante um ataque aéreo, foram escolhidos três pontos de vista diferentes, de três anos diferentes.

“Once we received the interviews conducted by Yemeni journalists on the ground, and we received the 360 footage from them, we sat down to create a narrative/script. Each story represented a different air strike that happened in three different years throughout the war. So I decided to represent three years this way. As we had two cities – Sanaa and Hodeidah – I also wanted to make sure we create a feel of traveling around Yemen, so that the viewer starts the ‘journey’ in Sanaa, then moves to Hodeidah, and comes back to Sanaa. Animation was also based on the imagery of Sanaa, and this is where the ‘journey’, visiting Yemenis, begins and ends. The ticking ‘clock’ counting air strikes throughout the documentary also connects everything together, as it signals the viewer that while we spend time with these three stories, there are so many others that we won’t even know about, and we only can imagine how

much suffering all the air strikes brought to so many people in the country.”
(Mickute, 2019)

2) Interatividade

O *I-doc* está inserido no website oficial da Contrast. Temos a opção de ver o documentário num ecrã *fullscreen*, e no canto superior direito aparece uma ferramenta que nos informa que o vídeo é 360 e podemos rodar a imagem – cima, baixo, direita e esquerda – para obter uma vista 360. Também temos a possibilidade de ver o projeto através dos *cardboards* para uma experiência imersiva de RV, clicando no ícone *cardboard*.

O projeto começa com uma ilustração dos habitantes e da cidade destruída de Sanaa, Yemen.

“Most of our productions, at Contrast – Al Jazeera’s immersive media studio, are 360 documentaries. So it was a natural choice for us. Because of difficulties to access Yemen, we decided to train local people instead. We provided them 360° cameras and trained them remotely.

We don’t get a lot of images from Yemen and any kind of visuals from the country are very important for the world to see. 360° footage adds another layer to it, as, viewing on the headset, it allows the viewer to see the places in a more holistic approach. After watching the film, journalists who covered Yemen for years, said that they felt they traveled back there. And so many people haven’t been to Yemen and haven’t talked to Yemenis. 360° footage gives them a glimpse to that world.” (Mickute, 2019)

O *i-doc* foca-se na imersão e não na participação. O interesse é focar o espectador no tema do documentário e sujeitar o utilizador a uma imersão espacial, onde o único guia são os testemunhos das crianças. O utilizador acompanha os protagonistas, mas mesmo os diálogos são *voice off*. Ou seja, não é do interesse do realizador, criar uma ligação direta com as personagens ou com a experiência, mas sim com o *statement* do projeto. O facto de inibir o utilizador a qualquer tipo de interação direta, excluindo a capacidade de escolher a ângulo de visão/câmara (imersão 360),

obriga o utilizador a focar-se no que lhe é apresentado – os testemunhos e o ambiente físico.

Apesar do tema retratar o impacto que a força humana tem na vida destas crianças, que, na vida real, só pode ser alterado com a vontade do homem (não se trata do tema das alterações climáticas como no caso de estudo anterior (“The Last Generation”) que acaba por, por associação direta, também ter a ver com a ação humana no ambiente) No momento da experiência *do I-doc*, o realizador quer transmitir ao utilizador uma sensação de impotência enquanto presencia uma ilusão de estar presente numa zona de guerra, sem poder fazer nada.

Para inserir o *I-doc* nos modos propostos por Gaudenzi, estará melhor inserido no modo hipertexto, e também no participativo. O *I-doc* conta com trabalho de campo dos jornalistas Ahmad Alghobary e Manal Qaed Alwesabi que captaram os momentos com câmaras 360° mas também com a participação indireta de vários testemunhos através de chamadas do Whatsapp – “Once the equipment was handed off to the journalists, Contrast began a four- month journey that included a near endless stream of WhatsApp messages and phone calls to gather testimonies of Yemeni children and teenagers impacted by the 16,000+ air strikes.” (Contrast, Al Jazeera Media Network, Digital Division, Al Jazeera Media Network, Digital Division , 2018)

Ainda relembrando as categorias propostas por Galloway, Dayne e McAlpine, o projeto parece inserir-se na categoria imersiva (*immersive category*) por revelar que o *user input* e o *feedback*, neste caso, são meramente participativos; o modelo imersivo sujeita o utilizador a um mundo alternativo para que os acontecimentos sejam experienciados em primeira mão; o objetivo é possibilitar que o utilizador seja completamente absorvido pela narrativa, diminuindo a sua capacidade de *awareness* face ao mundo externo; e geralmente, nesta categoria, as tecnologias utilizadas para conseguir uma experiência imersiva são a realidade virtual ou ambientes virtuais.

O modo imersivo absorve, sensorialmente, o utilizador para um ambiente audiovisual onde o potencial de interagir utilizando qualquer ação física é possível (Galloway, McAlpine, & Harris, 2007, p. 334).

3) Questões Éticas

a) Ficção no documentário

A ficção, neste projeto, surge na forma de ilustração e *motion graphics*. As autoras do projeto optaram por adicionar estes elementos visuais para aliciar o espectador a entender o assunto de uma forma mais envolvente.

“I wouldn’t say the animation creates a new fictional experience, it’s more an additional element that allows a viewer to understand better the context of the story. As the film follows children, we didn’t want to include real life war footage into the film, so we rather decided to have an interpretation/symbolic visuals of the terror brought by war. During the animation, important informational context about war is being presented on the screen”. (Mickute, 2019)

O projeto conta com um total de cinco minutos e quarenta e quatro segundos, aproximadamente. Destes cinco minutos, apenas 42 segundos do projeto são preenchidos com os elementos visuais (ilustração e *motion graphics*). Desta forma, os elementos visuais não predominam no projeto, ocupando uma percentagem mínima, pelo que não é suficiente para criar uma nova experiência ficcional e alienar o utilizador para um ambiente de ficção.

b) Rv como simulação da realidade

Neste projeto, a realidade virtual surge através do vídeo 360. É dado ao utilizador a oportunidade de visualizar o ambiente numa perspetiva tridimensional que se assemelha à realidade, como se estivesse no local onde decorre a ação. Se o utilizador escolher visualizar a experiência através dos *cardboards*, a experiência resultará numa dimensão imersiva.

Como se tratam de imagens captadas para criar um *surround* 360, o utilizador tem a sensação de estar presente no local. Não se trata de uma simulação, mas uma “apropriação” da realidade através das câmaras 360 para que o utilizador tenha uma sensação semelhante ao “*being there*”.

“As part of our editorial vision, we're always seeking to invite the participation of those from the communities most affected, guiding them in immersive filmmaking and working with them to tell their stories.” (Contrast, Al Jazeera)

Media Network, Digital Division, Al Jazeera Media Network, Digital Division ,
2018)

c) Limite da pós-produção

A pós-produção de imagem no caso de *“Yemen’s Skies Full of Terror”* cinge-se à inserção de motion graphics (contagem dos ataques aéreos que surge no decorrer do documentário), as ilustrações no início e no fim do documentário e talvez a alguma correção de cor na imagem. Como visto anteriormente, os elementos visuais inseridos não são suficientes para criar uma nova experiência ficcional, ou seja, não distrai o utilizador/espectador do cerne da questão. Desta forma, o limite da pós-produção não deve ser imposto mas antes adaptado. A pós-produção, neste caso, surge para a criação de novas ferramentas que ajudam os jornalistas e realizadores a passar a mensagem de uma forma dinâmica e inovadora, que em vez de distrair o utilizador, contribui para um melhor entendimento do tema.

“No, I don’t find myself in a dilemma regarding virtual reality/immersiveness of our projects, or this particular project. I think if you base your reporting on journalistic standards and ethics, additional elements won’t change the truthfulness of the story. It’s just a form and a different way to reach the audience. When there is so much information available online and people are so fatigued by it, we, as journalists and storytellers, have to continue to look for new and interesting ways to draw back the audience’s attention and make these stories heard and viewed, and the message shared around the world.” (Mickute, 2019)

d) Comentário final da produtora:

“I think it turned out a very powerful piece, addressing a very important issue in an unexpected way. What I love most about the film is the collaboration aspect of it. So many people worked on the film, from local Yemeni journalists, to Contrast producers and editors in Doha, to a Yemeni music composer, and a

Yemeni illustrator. It is a monument for the power of a true team work. Also, the fact that music is composed by a composer living in Sanaa, while illustrations were drawn by a Yemeni artist as well, makes the whole story even more authentic and coming from the inside community rather from outside.”
(Mickute, 2019)

4.4.3. Estudo de caso – “The Winter Olympics”

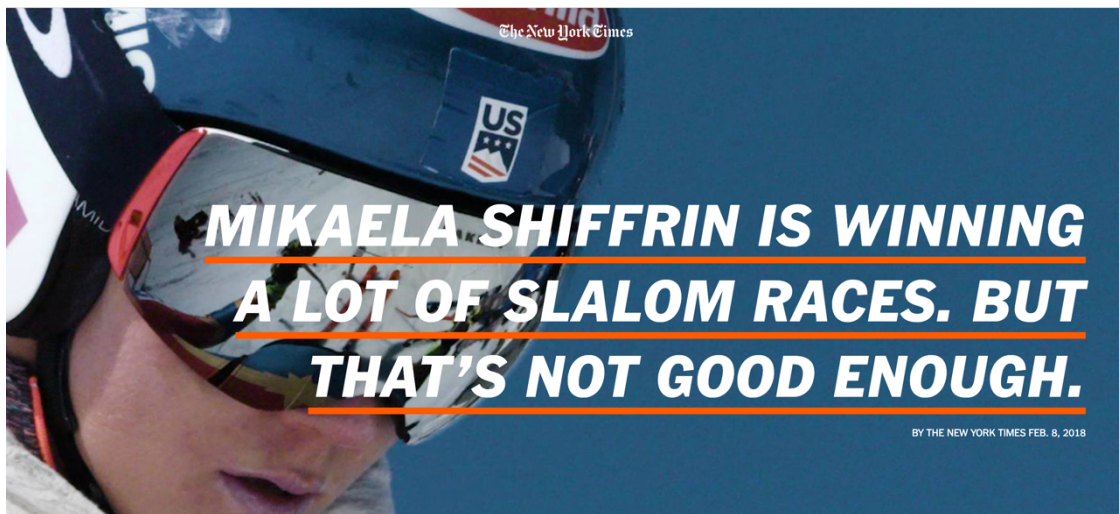


Figura 11: Página inicial do segundo capítulo, Mikaela Schiffrin.

“*The Winter Olympics*” é um projeto desenvolvido pelo New York Times, vencedor do prémio *Sports, Large Newsroom* dos OJAs 2018.

O projeto está dividido em duas plataformas – um *i-doc*²¹ que o utilizador pode assistir e explorar no computador, e uma história/notícia²² escrita por John Ranch, desenvolvida em Realidade Aumentada. A história pode também ser assistida no computador ou através da app para o smartphone – NYTimes.

O *i-doc* jornalístico apresenta quatro concorrentes dos jogos olímpicos de inverno, de várias modalidades – Nathan Cheng na patinagem artística no gelo, Mikaela Schiffrin no Ski, e Anna Gasser e Chloe Kim no Snowboard – e retrata o percurso, a preparação e os objetivos de cada atleta.

Irei analisar este projeto em duas partes: uma análise ao *i-doc* e uma análise à app.

Para o New York Times, o tema dos jogos Olímpicos tem vindo a ser visto como uma oportunidade para levar o jornalismo a novas direções – à procura da certa sobreposição entre a reportagem tradicional e as novas tecnologias (Online Journalism Awards, 2018).

²¹ <https://www.nytimes.com/interactive/2018/02/08/sports/olympics/nathan-chen-figure-skating.html>

²² <https://www.nytimes.com/interactive/2018/02/05/sports/olympics/ar-augmented-reality-olympic-athletes-1.html?module=inline>

Análise do I-doc:

1) Narrativa

O documentário Interativo apresenta quatro capítulos, cada um diz respeito a um atleta diferente. Apenas irei analisar (por escrito) o primeiro capítulo, por uma razão: a interatividade de cada segmento do projeto está construída na mesma lógica e utiliza as mesmas ferramentas interativas. Mudam as histórias e os testemunhos, mas a narrativa e a interatividade com o espectador segue os mesmos princípios em cada capítulo.

O projeto interativo começa com Nathan Chen. Surge um título a apresentar o segmento – “The quad jump is changing figure skating. Nathan Chen is leading the way”. Carregamos na seta colocada no canto inferior direito para prosseguir com a experiência (ver figura 12).

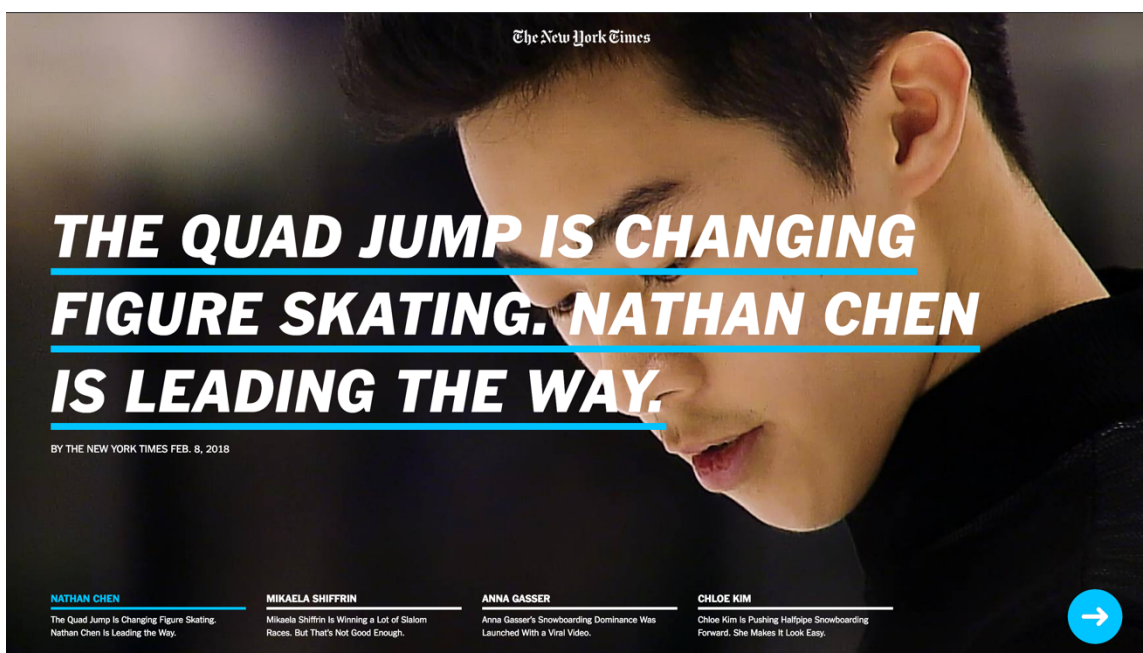


Figura 12: Página Inicial do capítulo de Nathan Chen.

Através do texto percebemos que o objetivo do atleta é ganhar a medalha de ouro dos jogos olímpicos, mas para isso terá que completar cinco *quads*²³ na mesma sequência artística. Vemos uma barra que nos indica os sub-capítulos – “The Quad”, “Artistry” e “Mathletics” – que compõe o capítulo principal. A qualquer momento podemos pausar o vídeo carregando no botão “Pausa” situado no canto superior direito do ecrã. Podemos também avançar capítulos e voltar atrás.

Apesar do documentário seguir automaticamente uma sequência e uma narrativa linear, podemos avançar e retroceder no decorrer da história.

Numa barra inferior dividida em quatro partes (cada parte equivale a um atleta) podemos selecionar qual das histórias preferimos ouvir.

Através de entrevistas, percebemos o quotidiano de Chen e a sua preparação para cada treino e competição. Enquanto assistimos aos treinos, surgem mensagens de texto que nos explicam as posições ou as técnicas corporais que o atleta treina para conseguir completar um *quad*. Surgem também *motion graphics* relativos ao ângulo de posicionamento do corpo ou a linha de postura do atleta. Através de um modelo 3D com as dimensões reais do atleta, conseguimos ver na perfeição a sua posição enquanto pratica um exercício. Surgem modelos de representação que exemplificam e comparam a diferença entre um triple, um *double* ou um *quad* para que nós, como espectadores, percebamos o esforço e a dimensão do treino do atleta (ver Figura 13).

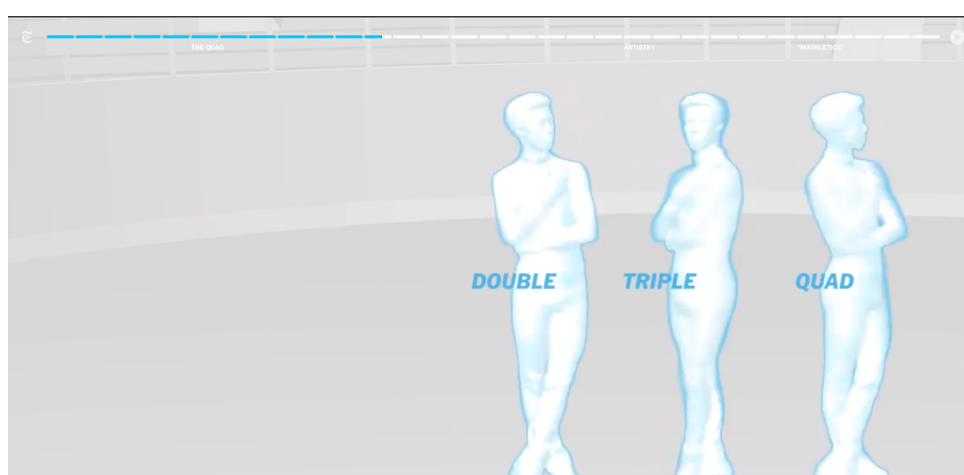


Figura 13: Modelo 3D de Chen que exemplifica as diferenças entre um double, um triple, e um quad.

²³ Quad: a quadruple toe loop in competitive figure skating. **Fonte especificada inválida.**

Vemos entrevistas a outros atletas de competição e surge uma infografia que ilustra o número de tentativas numa rotina de quads de Chen, e de outros atletas. Vemos que Chen lidera o número de tentativas (ver Figura 14). Através de imagens de arquivo e filmagens amadoras, vemos que Chen sempre foi um artista e atleta. Vemos ainda uma animação 2D que mostra um esquema de tentativas de *quads* que Chen realiza num só esquema de patinagem (ver Figura 15).

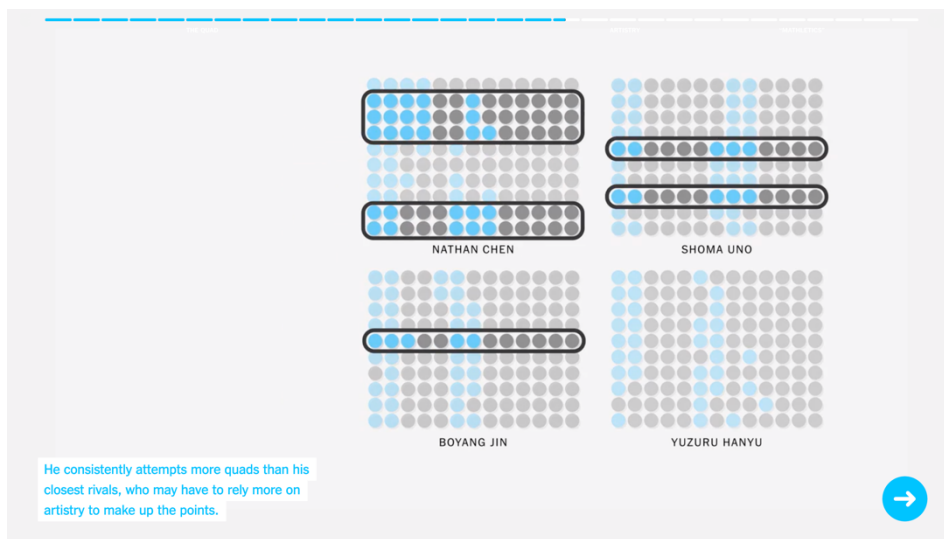


Figura 14: Infografia que representa o número de tentativas de quads de Chen, numa rotina.

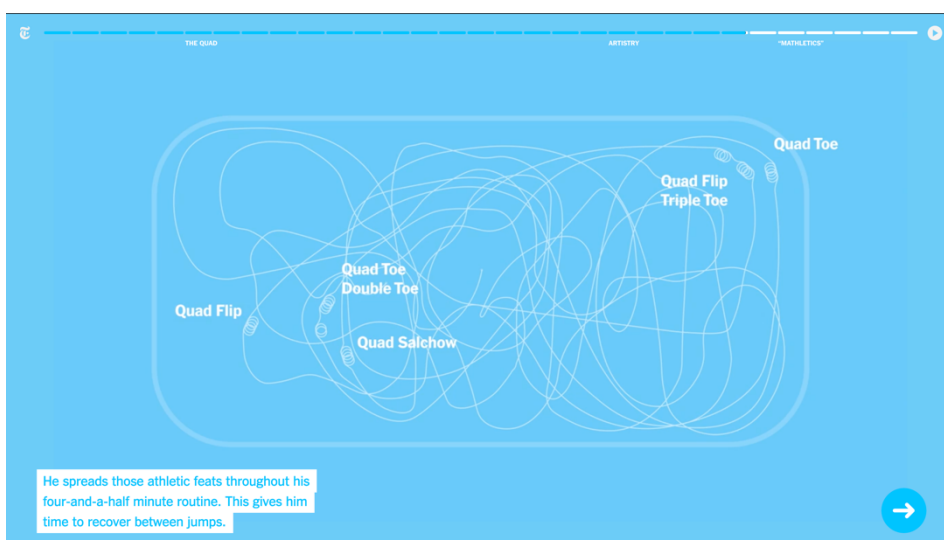


Figura 15: Animação 2D da representação espacial de quads numa só rotina

2) Interatividade

A interatividade do utilizador com o *i-doc* traduz-se no avanço dos capítulos ou na pausa dos mesmos. Como já referi, também é possível escolher qual dos capítulos e quais os sub-capítulos a ver. A escolha da narrativa, apesar do projeto sugerir uma linha sequencial, não prende o utilizador, dando a possibilidade de escolha, através da interação que o mesmo pretende obter da experiência. Ou seja, a interação e a narrativa estão interligadas. A narrativa depende da interação que o utilizador escolhe ter com o projeto, e vice-versa.

O utilizador interage com o projeto através de uma base de dados fechada – são apresentados segmentos de vídeo acompanhados de infografias, texto, e animação, mas o utilizador não controla o conteúdo dos mesmos, apenas a ordem/sequência alterando a narrativa ao seu gosto. Nos modos propostos por Gaudenzi, o *i-doc* apresenta características que constituem o modo hipertexto – sugerem ao utilizador um papel exploratório, através do *clicking*.

O *i-doc* está também dentro do domínio do jornalismo interativo. O conceito de jornalismo interativo está dividido em duas dimensões: conteúdo interativo e interatividade interpessoal (Massey & Levy, 1999). Neste caso, o *i-doc* identifica-se mais com a dimensão do conteúdo interativo pelas capacidades técnicas que permitem aos utilizadores a liberdade da linearidade por vezes imposta – possibilidade de alterar a ordem dos capítulos. A interatividade interpessoal diz respeito a uma comunicação entre jornalistas e utilizadores sobre as publicações através de *message boards* ou emails, o que não se verifica no *i-doc* em questão.

Análise da App:

1) Narrativa

O projeto na app surge sobre o formato de texto noticioso e o utilizador lê o conteúdo da mesma sem a possibilidade de a alterar. Estamos perante uma narrativa linear onde o utilizador não tem intervenção.

2) Interatividade

A *app* apresenta a mesma história noticiosa, mas com a possibilidade de vermos um modelo 3D de cada atleta na divisão espacial onde nós, como utilizadores, nos encontramos. Através do *scroll down*, conseguimos ler a notícia e ver o modelo, aproximando-nos dele, conseguimos ver o corpo do atleta e observar a olho nu as suas posições corporais. Esta técnica de colocar um modelo 3D na divisão espacial onde o utilizador se encontra, denomina-se Realidade Aumentada.

Milgram, Takemura, Utsumi, & Kishino (1994) destacam duas abordagens distintas para a definição de Realidade Aumentada: uma abordagem restrita e uma ampla. Na abordagem restrita, o aspecto tecnológico é “ênfatisado”, a realidade aumentada é vista como uma forma de realidade virtual onde o head-mounted display (uma espécie de óculos ou capacete com um ecrã ou display, por exemplo, os Google cardboard) permite uma visualização do mundo real. Na abordagem ampla, a realidade aumentada é definida de um ponto de vista mais geral – “Augmenting natural feedback to the operator with simulated cues” (Milgram, Takemura, Utsumi, & Kishino, 1994, p. 283) – permitindo a integração de informação suplementar com o ambiente real. A realidade aumentada faz parte de um contínuo, e posiciona-se num ponto entre um ambiente totalmente real e um ambiente virtual. Azuma (1997) definiu a realidade aumentada através de características. A realidade aumentada é qualquer sistema que contenha as seguintes características: combinação de mundo real e virtual; é interativo em tempo real; e que faça registos 3D precisos de objetos reais e virtuais (Azuma, 1997, p. 356).

Aqui o projeto já revela uma dimensão imersiva, onde o utilizador pode integrar a história no seu dia-a-dia. O utilizador aponta o *smartphone* para uma área plana e surge um modelo 3D de um atleta, neste caso, Nathan Chen. Podemos aproximarmo-nos,

baixar-nos, afastar-nos, o modelo continua fixo e reage aos movimentos do utilizador em questões de perspetiva e escala (ver figura 16 e 17).

“Another advantage is the mode of interaction we provide. Instead of the abstractions of pinch-to-zoom or swipe or click, we simply ask readers to treat the graphic as a physical object. If you want to see the form from another angle, you simply walk around to that area. If you want to see something up close, simply lean in to that spot. News becomes something you can see, literally, from all sides.” (Roberts, 2018)



Figura 16: Captura de ecrã do modelo 3D de Chen em RA, vista de frente.

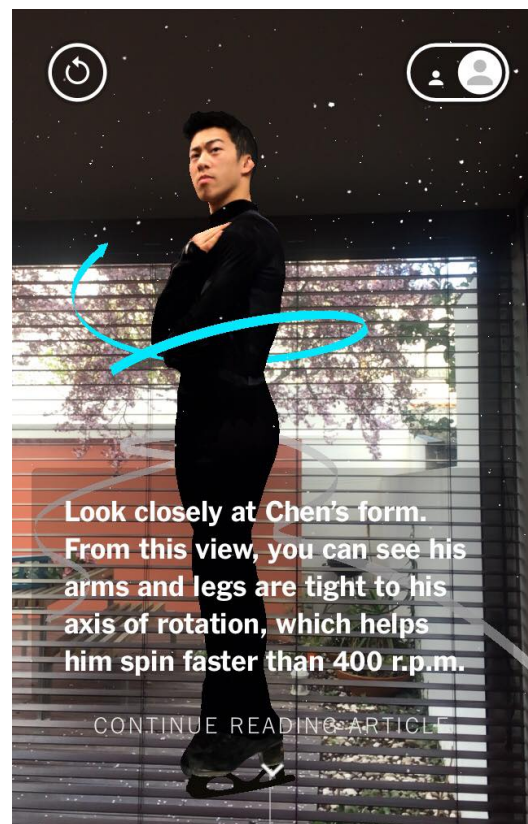


Figura 17: Captura de ecrã do modelo 3D de Chen em RA, vista de lado.

Análise conjunta ao I-doc e app:

3) Questões Éticas

a) Ficção no documentário

Com a análise às questões éticas pretendemos responder à seguinte pergunta: Interessa a mensagem (documentário como argumento) ou a experiência interativa (documentário como história)?

Para a análise do projeto consideramos como ficcional, todos os elementos virtuais inseridos no documentário. Por elementos virtuais não considero as legendas mas tudo o resto (infografias, texto, *motion graphics*, animação 3D, etc.). O projeto é uma espécie de documentário de 25 minutos aproximadamente. É formado por quatro capítulos diferentes, cada um correspondente a um atleta olímpico.

O primeiro capítulo, referente a Nathan Chen, campeão olímpico de patinagem artística. Nos cinco minutos do segmento, 1 minuto e 65 segundos estão ocupados com apenas elementos visuais, seja uma animação 3D, *motion graphics* ou infografias; no caso de Mikaela Shiffrin (05'30'') 1 minuto e 95 segundos; no capítulo seguinte de Anna Gasser, em aproximadamente 4 minutos de vídeo total, 45 segundos e no último capítulo de Chloe Kim, em 5 minutos, 43 segundos são elementos visuais.

Há, portanto, um rácio menor entre os elementos visuais e a imagem real.

Sobre os elementos e se estes criam uma nova experiência ficcional, Larry Buchanan um dos realizadores do projeto do New York Times afirma que:

“(...) the four main pieces on athletes use animation, video, motion graphics, voice over and charts to give readers a different look at the athletes.

We can use different techniques to shed light on different aspects of their training routines, personality, and skills. So, if we want to tell a reader how Mikaela Shiffrin is able to slalom better than anyone else in the world, we can show that through motion graphics and 3D animation better than we can with words sometimes. We're trying to show how these athletes are just so much better than anyone else in the world at what they do.” (Buchanan, 2019)

Por outro lado, o realizador não vê o projeto como um documentário, mas sim como uma “experiência diferente”. O projeto é, na sua opinião, jornalismo, mas utiliza ferramentas diferentes face ao jornalismo tradicional. Os elementos, no caso do projeto “*The Winter Olympics*”, não surgem como uma nova experiência ficcional, mas para transmitir ao utilizador uma perspetiva mais dinâmica e perceptível do tema abordado, neste caso, do treino dos atletas para o campeonato olímpico. Ou seja, os elementos surgem como “muletas” interativas para simplificar a mensagem ao utilizador e não para a alterar ou distrair o utilizador do tema principal.

Grant Gold, responsável pelo departamento de arte do projeto e pelo design do layout e da interação (desde à edição de vídeo até ao design dos *motion graphics*) vê o projeto como um “*short-documentary*”, mas mais como um *i-doc* do que como um documentário *time-based*, é da mesma opinião de Buchanan quando afirma que os elementos visuais não surgem como distração mas como ferramentas explicativas:

“I disagree that visual elements that are used as devices for explanation distract from the message. While understanding that people who make documentary films might have their own very particular definition of documentary, I think it's disingenuous to say that using visual elements makes it fiction. Where does the line get drawn? Are titles and lower-thirds texts considered 'visual elements'? What about signs with text in the video footage, is that using a visual element as an explanatory tool? The point of using video is that it can explain far more than text can. It would take volumes to describe the nuance of what happens in a single 30 second clip. Using visual elements to aid the video footage can add even more explanation and, to me, using that tool is essential to helping to spread more information to more people; More quickly and efficiently.” (Gold, 2019)

b) Rv como simulação da realidade

“Augmented reality allows us to bridge the digital and physical worlds; graphical elements can be superimposed on your immediate environment. The Olympics project — a major collaboration among the newsroom, design and product staffs that I led, as The Times’s director of immersive platforms

— demonstrates one of AR's richest benefits: deepening the explanatory value of visual journalism. Scale, for example, is incredibly difficult to represent on your phone screen. By conjuring athletes as if they were in the room, scale is conveyed by the context of your surroundings.” (Roberts, 2018)

A RV no projeto surge orientada para a Realidade Aumentada, principalmente na peça jornalística RV desenhada para a *app* e para *desktop*. A *app*, como referido anteriormente, apresenta modelos 3D dos atletas no decorrer da história noticiosa. A questão de investigação neste parâmetro surge para analisar a simulação da realidade na realidade virtual – Será que a Rv surge como simulação ou como representação da realidade?

Consideramos que, neste projeto, há simulação e representação. Simulação no âmbito em que os modelos 3D surgirem no espaço onde o utilizador se encontra, alertando para o modelo físico de determinado atleta mas também como representação por ser uma modelação perfeita do atleta, meramente representativa, que pretende mostrar ao utilizador a posição detalhada de, por exemplo, o *quad* perfeito de Nathan Chen. A RA pretende também que o utilizador tenha uma interação quase espontânea com o modelo – este reage aos movimentos do utilizador. Quando o utilizador se aproxima, consegue ver o modelo aumentado e ao pormenor e quando se afasta o modelo permanece no mesmo lugar mas mais longe reagindo corretamente em termos de escala e de perspetiva. A interação surge como se o utilizador estivesse perante uma escultura ou uma estátua num museu e pudesse ver ao pormenor o material da mesma, ou ter uma perspetiva mais geral da peça.

Grant Gold, diretor de arte e responsável pelo design da interação e de motion graphics do projeto, afirma que:

“The RV in the project is like video. What’s a video? It’s capturing something in a digital form into a medium. AR is the same, it’s the same medium as video.”
(Gold, 2019)

Acrescenta ainda que não vê a RA no projeto como simulação porque a modelação 3D dos atletas foi conseguida através do registo em vídeo e não a partir de sketches ou

motion capture. A captura em vídeo revela uma capacidade representativa maior face à captura do sujeito em 3D ou motion capture em estúdio, onde a RA ou RV surgem através de um ambiente completamente virtual e digital, logo a simulação está muito mais presente.

“Because in this particular instance motion capture was used to build the AR experience and the imagery used to build the models was made from scanning photogrammetry, to me this is no less journalistic or documented than video. I don't see it as cut-and-dry as a comparison between simulation or representation. Both are very clearly present in AR and video as well, albeit to different degrees. Video itself is a rendering of reality that the eye might not consciously see. It can be sped up and slowed down and at some degree is a falsehood to reality.” (Gold, 2019)



Figura 18: Processo de conversão de vídeo (imagem real) em realidade aumentada. (Chaffee, 2018)

“

c) Limite da pós-produção

A questão da pós-produção sempre foi um dilema para os documentaristas, principalmente os que defendem um registo meramente observacional sem a intervenção da câmara e do realizador como é o caso de Vertov, Wiseman, Riefenstahl, entre outros. O limite da pós-produção assenta na ideia de que a edição de uma imagem no processo de pós-produção, ou seja, edição relativa à correção de cor da imagem, *motion graphics* adicionados posteriormente, infografias, animação, etc., poderão corromper a autenticidade da imagem natural e original – característica que muitos consideram ser o que distingue o documentário da ficção.

Deve existir algum limite na pós-produção nos documentários interativos? Ou este limite é apenas considerado em documentários meramente observacionais, que pretendem passar uma mensagem imparcial ao espectador?

No “*The Winter Olympics*”, todas as animações, *motion graphics* e infografias foram colocados num processo de pós-produção. Estes elementos distraem o utilizador da mensagem principal – informar o público que os atletas representados são os melhores na secção olímpica que praticam – ou surgem como ferramentas que ajudam a uma melhor compreensão das técnicas?

Grant Gold fala da técnica da correção de cor como ferramenta que aproxima a imagem do real:

“I understand why some authors defend the fact that sometimes the color correction can compromise the image, but in this case the image without color correction wouldn’t be the real one. Cameras don’t capture the real colors, so without editing the image and without color correction the image isn’t as the one we saw in real life. We have to edit the image to make it as close to real as possible. The limit of the color correction depends on the context, but in this case it doesn’t corrupts the project or the message of it.” (Gold, 2019)

A pós-produção, neste projeto, refere-se à inserção de *motion graphics* e animação 3D. Neste contexto, a animação surge como um meio explicativo.

4.4.4.Tabela de Variáveis

				Interatividade		Multimedialidade							Questões Éticas		
Título	Autor	Data	Seção Vencedora	Formato	Modos de interação (Gaudenzi)	Imagens de Arquivo	Áudio	Infografia	Ilustração	Animação 3D	Motion Graphics	Narrativa	Ficção no Doc (em minutos)	Simulação (RV)	Construção realidade/narrativa (pós-produção)
				360, VR, RA	Hipertexto, Conversacional, Experimental ou Participativo							Linear ou Não-linear	existente/não existente		existente/não existente
The Last Generation	Michelle Mizner, Kate Worth	2018	Excellence and Innovation in Visual Digital Storytelling, Small Newsroom	I-doc*	Hipertexto	x	x	x			x	Linear, mas o utilizador pode altera-la	19'	Inexistente	Inexistente
Yemen's Skies Full of Terror	Al Jazeera Contrast	2018	Excellence in Immersive Storytelling	Video 360	Hipertexto / Imersivo / Participativo		x	x	x	x	x	Linear, o utilizador não pode alterar	45"	RV existente, sem simulação	Inexistente
The Winter Olympics	New York Times	2018	Sports - Large News	VR e RA	Hipertexto	x	x	x			x	Linear, mas o utilizador pode altera-la	6'	RV existente, com e sem simulação	existente

Considerações finais

“Desde a BBC, ao NYT e passando recentemente pelo Washington Post, estes meios de comunicação começaram a explorar as potencialidades desta tecnologia [Realidade Aumentada] com os seus consumidores, através de aplicações móveis. O intuito de utilizar este recurso é no sentido de complementar a narrativa jornalística e não de substituir alguma ferramenta digital.” (Paiva, 2018, p. 89)

As tecnologias têm-se tornado frequentes no jornalismo, seja através de *motion graphics*, realidade aumentada ou realidade virtual. Geralmente são utilizadas para tornar a notícia mais apelativa, fugindo ao texto corrido tradicional e à reportagem de imagem real.

O documentário, termo desenvolvido por Grierson, sempre gerou discussão em relação à sua definição e que filmes, como género cinematográfico, abrange. Formaram-se várias opiniões, sem imperar uma só definição. Com o avanço das tecnologias, surge o documentário interativo que, como “a sua origem”, também gerou opiniões diferentes e onde se começou a criar uma certa ambiguidade relativa ao termo.

Esta dissertação parte de uma tentativa de análise às características jornalísticas nos *i-docs* mas também pretende responder às perguntas – Quais as características editoriais dos *i-docs* aplicados ao jornalismo? De que forma é construída a narrativa? Quais são os limites éticos, no que respeita à verdade e à sua manipulação?

O objetivo inicial é analisar as características editoriais e éticas dos documentários interativos aplicados ao jornalismo.

Com a comparação de amostras foi possível identificar um consenso entre os autores de que os elementos visuais que poderiam criar uma nova experiência ficcional, apesar de não criarem essa experiência, surgem como ferramentas de interação com o utilizador, para que a compreensão do tema abordado e a ligação com o utilizador seja dinâmica, e atraia o utilizador de uma forma mais próxima.

Nos três projetos selecionados a percentagem de ficção (período de tempo onde predominavam os elementos visuais) foi sempre inferior à percentagem de imagem real, desta forma, e nestes projetos, é possível afirmar que em termos técnicos, os *i-docs* aproximam-se mais da realidade do que da ficção. Alguns dos autores entrevistados,

não entendem os elementos visuais como elementos ficcionais, desta forma, a relação entre os elementos e a ficção de acordo com as suas opiniões não foi clara.

No entanto, todos os entrevistados concordam e apoiam que o jornalismo deve utilizar estas ferramentas audiovisuais para levar o utilizador a um melhor entendimento do tema e para complementar a peça a nível visual.

“Using visual elements to aid the video footage can add even more explanation and, to me, using that tool is essential to helping to spread more information to more people, more quickly and efficiently.” (Gold, 2019)

Em resposta às perguntas de investigação:

- “Como é construída a narrativa?”

No caso do projeto “*The Winter Olympics*” a narrativa foi mudando de acordo com o decorrer da “construção” e o design do mesmo, portanto, neste caso, a narrativa e a respetiva linearidade foi sempre alterada de acordo com a interatividade desenhada para o projeto. No entanto, no produto final do projeto, o utilizador segue automaticamente uma narrativa linear como se se tratasse de uma *story* do Instagram – “We wanted to build like an automatic vídeo” diz Grant Gold do NYT.

“(...) the narrative we chose for the project changed as we designed and built it. This happens because as you're building out the way that the story will be conveyed you have to work within the constraints that you've added and given yourself. Perhaps summing up points a little more quickly to fit the rhythm of the rest of the story, etc.” (Gold, 2019)

No caso do “*Yemen’s Skies Full of Terror*” a interatividade e o formato escolhido para o projeto teve impacto na narrativa. A equipa trabalhou de acordo com o que o formato lhes permitia. No entanto optaram por manter uma narrativa simples já que o assunto do projeto acaba por ser pesado.

“The format of the film – immersive virtual reality documentary – did impact the narrative building process.” (Mickute, 2019)

O projeto “*The Last Generation*” segue uma lógica semelhante ao projeto “*The Winter Olympics*”, em relação à narrativa. O projeto tem um *pace* quase automático, mas o utilizador tem a possibilidade de parar ou avançar o projeto de acordo com a sua vontade; portanto, a narrativa pode ter sido construída separadamente da interatividade. A equipa deverá ter tido uma sequência prevista que queria concretizar, e a interatividade e o formato foram escolhidos de forma a que fosse possível conciliar a narrativa concebida no início e a interatividade que as autoras queriam adicionar ao utilizador.

- “Quais os limites éticos, no que respeita à verdade e à sua manipulação?”

Os limites éticos e a manipulação da verdade dizem respeito à pós-produção ou à edição da imagem real. No caso de “*The Winter Olympics*” a pós-produção diz respeito à correção de cor de imagem e à inserção de elementos visuais de teor explicativo. A edição realizada na imagem, neste projeto, não diz respeito à alteração da imagem em si.

“(…) in this case the image without color correction wouldn’t be the real one. Cameras don’t capture the real colors, so without editing the image and without color correction the image isn’t as the one we saw in real life. We have to edit the image to make it as close to real as possible. The limit of the color correction depends on the context, but in this case it doesn’t corrupts the project or the message of it.” (Gold, 2019)

No caso de “*Yemen’s Skies Full of Terror*” as questões de ética não foram um impasse para a equipa. A produtora Viktorija Mickute afirma que ao utilizar ferramentas multimédia como os vídeos 360 ou a imersividade não está a alterar a imagem real e a mensagem, portanto, não houve dilemas éticos na edição do projeto.

“I think if you base your reporting on journalistic standards and ethics, additional elements won’t change the truthfulness of the story. It’s just a form and a different way to reach the audience.” (Mickute, 2019)

Em relação às características jornalísticas, todos os entrevistados entendem os projetos como objetos jornalísticos que partem de uma peça noticiosa. O facto dos *i-docs* terem sido premiados pelos Online Journalism Awards de 2018 também torna lógica a inserção dos projetos no género jornalismo.

Relembrando as características do jornalismo expostas por Cristina Melo, Isaltina Gomes e Wilma Moraes:

- Transmissão limitada a canais de televisão educativos ou por assinatura – as autoras explicam que esta transmissão limitada deve-se ao teor da informação factual e imediato na transmissão da informação presente nos canais de televisão. No entanto, os projetos analisados foram desenhados para plataformas online como o website oficial do órgão de comunicação – Frontline, Contrast e NYT - ou no Youtube, ou em apps, como no caso do NYT. Portanto, a transmissão limitada a canais de televisão não se verifica nos projetos.
- Autoria – as autoras assumem que a autoria é fulcral no documentário mas no jornalismo é imparcial. No caso dos projetos as duas noções juntam-se. Larry Buchanan, durante a entrevista, afirma que não se reconhece como o autor do projeto, mas como um dos autores. No caso de “The Winter Olympics” estamos perante uma participação conjunta de vários autores no mesmo projeto – “As for the "director" the only reason we're listed first is alphabetical order. Many people worked on the projects, all listed in those credits.” (Buchanan, 2019) Os outros projetos seguem a mesma lógica participativa, em vez de uma hierarquia.
- Ausência de narrador – segundo as autoras, a narração não existe no documentário enquanto que o jornalismo pede um narrador. Nos três projetos analisados, nenhum revela um narrador no sentido direto da palavra. Há algumas orientações em texto que poderiam ser narradas, mas os autores preferiram não o fazer. Em todos os projetos há uma constante de ser o protagonista a contar

a história e os factos sem ser necessário qualquer tipo de narração para a compreensão do utilizador.

- Utilização de imagens e testemunhos como documentos – o uso de imagens, fotografias, testemunhos, etc. como documentos é constante aos três projetos em questão. Esta é uma das características que as autoras consideram como fulcrais ao jornalismo e que, no caso dos documentários, também.
- Uso de montagens ficcionais como simulação de factos – para analisar esta característica, as autoras partem do princípio que o jornalismo não é realidade, mas a narração de ações, e que uma das convenções do documentário é o mesmo como “dados de realidade”. Segundo as autoras, o documentário utiliza a ficção para simular eventos por falta de registos. Nos projetos analisados, a “ficção” – que, segundo os entrevistados, não é o melhor termo a utilizar para se referir a elementos visuais inseridos posteriormente - não surge como complemento por ausência de registos, mas como ferramenta de explicação e de motivação para o utilizador visualizar a peça noticiosa.

“I think it's disingenuous to say that using visual elements makes it fiction. Where does the line get drawn? Are titles and lower-thirds texts considered 'visual elements'? What about signs with text in the video footage, is that using a visual element as an explanatory tool? The point of using video is that it can explain far more than text can. It would take volumes to describe the nuance of what happens in a single 30 second clip. Using visual elements to aid the video footage can add even more explanation and, to me, using that tool is essential to helping to spread more information to more people; more quickly and efficiently.” (Gold, 2019)

Estas características servem para delinear algumas noções do que uma peça jornalística deve ser, e do que constitui um documentário para que pertença a este género, no entanto, e como conseguimos reter pelas entrevistas,

as características surgem como rampa de lançamento para uma ideia e uma estrutura mas não são utilizadas como definição de algo.

Contudo, chegamos à conclusão de que as características que constituem a definição de jornalismo, ou as que definem o documentário, e o documentário interativo, não devem ser lineares e que cada vez mais, com o avanço da tecnologia, é possível criar um modelo híbrido de novas experiências que juntam algumas destas características, que não devem restringir, mas sim complementar. Juntam-se vários domínios de diversas áreas – jornalismo, documentário, interatividade, realidade aumentada, realidade virtual – que originam novos géneros e novos projetos. Há uma nova tendência para criar novos modelos e proporcionar novas experiências para o público, sem existir uma norma ou um cânone que defina e divida os projetos por sectores.

Bibliografia

- Almeida, A., & Alvelos, H. (2010). An Interactive Documentary Manifesto. Em M. Y. R. Aylett, *Interactive Storytelling* (pp. 123-128). Edinburgo: Springer Link.
- Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. Em J. Aston, & S. Gaudenzi, *Studies in Documentary Film* (pp. 125-139).
- Azevedo, A. L. (2013). *Documentário contemporâneo: a tentativa de testemunho da autenticidade por meio da subjetividade e da performatividade*. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. Malibu: Hughes Research Laboratories.
- Bluem, A. W. (1968). *Documentary in American Television: Form, Function, Method*. Canadá: Hastings House, Publishers.
- Brown, D. K. (2013). *Traditional and Interactive Documentaries: An Exploration of Audience Response to September 11 Documentaries in Different Formats*. Faculty of Baylor University.
- Coover, R. (2012). Visual research and the new documentary. Em *Studies in Documentary Film* (pp. 203-214).
- Galloway, D., McAlpine, B. K., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. Em D. Galloway, B. K. McAlpine, & P. Harris, *Journal of Media Practice* (pp. 325-339).
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

- Holubowicz, G. (19 de Agosto de 2011). *i-docs.org*. Obtido de i-doc with an "I" as "interactive": <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=63a8367c-2655-072b-669b-83359672f277&documentId=185a38af-ed7c-379c-8e27-aae9e182ea22>
- Icevska, G. S. (2008). *Shooting the Truth: How Photographs in the Media Betray Us*. Toronto: Ryerson University.
- Kara, S., & Reestorff, C. M. (2015). Introduction: unruly documentary activism. Em S. Kara, & C. M. Reestorff, *Studies in Documentary Film* (pp. 1-9).
- Kukkakorpi, M. P. (2018). *Immersive journalism: Presence and engagement in conflict news stories: Close reading of the New York Times virtual reality stories*. Helsinquia: University of Helsinki, Faculty of Social Sciences.
- Lino, F. J. (2014). *Web-documentário Quem és tu Kosovo?* Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.
- Luz, F. C., & Peixoto, R. (2014). *O Efeito Espectáculo da Fotografia Estereoscópica do séc. XIX: Contributos para um Arquivo Digital Estereoscópico*.
- Madsen, R. P. (1973). *The Impact of Film: How Ideas are Communicated Through Cinema and Television*. New York: MacMillan.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Londres: The MIT Press.
- Martins, S. M. (2016). *Simplificando a realidade aumentada: uma abordagem comunicacional centrada no utilizador*. Lisboa: FCSH.
- Melo, C. T., Gomes, I. M., & de Moraes, W. P. (1999). *O Documentário como Género Jornalístico Televisivo*. Brasil: CNPq.
- Melo, C. T., Gomes, M. I., & Moraes, W. (2001). *O Documentário Jornalístico, Género Essencialmente Autoral*. Brasil : INTERCOM.

- Miles, A. (2017). Matters of concern and interactive documentary: notes for a computational nonfiction. Em A. Miles, *Studies in Documentary Film* (pp. 104-120).
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*. Japão: ATR Communication Systems Research Laboratories.
- Monteiro, A. (2016). *Desafios estéticos da imersividade no documentário interativo*. Porto : Universidade do Porto.
- Nash, K. (3 de Julho de 2017). Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence. *Studies in Documentary Film*, pp. 119-131.
- Nash, K. (2018). Virtually real: exploring VR documentary. Em K. Nash, *Studies in Documentary Film* (pp. 97-100). Leeds, UK: School of Media & Communication, University of Leeds.
- Nichols, B. (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Indiana: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2008). Documentary Reenactment and the Fantasmatic Subject. *Critical Inquiry*, pp. 72-89.
- Niemans Reports. (2001). *The Documentary and Journalism*. Cambridge: Nieman Foundation at Harvard University.
- Nip, J. Y. (2006). Exploring the Second Phase of Public Journalism. *Journalism Studies*, 212-236.
- Paiva, A. S. (2018). *Rádio Aumentada: Proposta de reportagem em realidade aumentada e som binaural*. Lisboa: FCSH.

- Penafria, M. (2005). *O filme documentário em debate: John Grierson e o movimento documentarista britânico*. Obtido de Universidade da Beira Interior: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-filme-documentario-debate.html>
- Penafria, M. (2011). *Tradição e Reflexões - contributos para a teoria e estética do documentário*. Lisboa: LabCom Books.
- Peña, N. d., Weil, P., Pomés, J. L., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. Em N. d. Peña, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (pp. 291-301). Massachussets : MIT.
- Rodrigues, P. F. (2013). *Processos Narrativos e Autoria em Documentário Interativo* . Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Smith, N., & Rock, J. (2014). Documentary as a statement: defining old genre in a new age. *Journal of Media Practice*, 58-62.
- Souliotis, T. (2015). *Digital Interactive Documentary: A new media object - Spectatorship, authorship and interactivity* . Leiden University.
- Tavares, A. M. (2017). *A montagem no processo audiovisual: o caso da Real Ficção*. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.
- Thalhofer, F. (4 de Dezembro de 2014). Entrevista a Florian Thalhofer. (M. J. Damásio, Entrevistador)
- Vázquez-Herrero, J., Negreira-Rey, M.-C., & Pereira-Fariña, X. (2017). *Interactive documentary contributions to the renewal of journalistic narratives: realities and challenges*. Santiago de Compostela: Revista Latina de Comunicación Social.
- Vertov, D. (1924). *Textos de Dziga Vertov*.

Watson, Z. (2017). *VR for News: The New Reality?* Obtido de Digital News Publications:
<http://www.digitalnewsreport.org/publications/2017/vr-news-new-reality/#fn-5903-4>

Whitelaw, M. (2002). Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and Interactive Documentary. *Catalogue Entry for Halfeiti: Only Fish Shall Visit*.

Wikipedia. (7 de Maio de 2018). Obtido de
https://en.wikipedia.org/wiki/Law_of_%C3%86thelberht

Fontes computadorizadas

Chaffee, T. (8 de Fevereiro de 2018). *How We Achieved an Olympic Feat of Immersive Journalism*. Obtido de The New York Times :
<https://www.nytimes.com/2018/02/08/insider/olympics-immersive-journalism-augmented-reality.html>

Collazo, J. S. (26 de Abril de 2018). *5(ish) Questions for Michelle Mizner and Katie Worth and "The Last Generation"*. Obtido de Nieman Storyboard:
<https://niemanstoryboard.org/stories/5ish-questions-for-michelle-mizner-and-katie-worth-the-journalists-behind-the-last-generation/>

Contrast, Al Jazeera Media Network, Digital Division, Al Jazeera Media Network, Digital Division . (2018). *Yemen's Skies of Terror*. Obtido de Shorty Awards:
<https://shortyawards.com/11th/yemens-skies-of-terror>

Gillmor, D. (3 de Abril de 2005). *A Citizen Journalism Breakthrough*. Obtido de Dan Gillmor on Grassroots Journalism:
https://dangillmor.typepad.com/dan_gillmor_on_grassroots/2005/04/a_citizen_journ.html

Group, E., & Frontline. (2017). *Online Journalism Awards*. Obtido de 2017 Excellence in Immersive Storytelling - After Solitary: <https://awards.journalists.org/entries/after-solitary/>

Grubenmann, S. (21 de Dezembro de 2017). *VR Journalism. Non-fictional storytelling in 360 degree*. Obtido de @StGrubenmann Keep Your Curiosity Sacred: <https://stephaniegrubenmann.ch/2017/12/21/vr-journalism-non-fictional-storytelling-in-360-degree/>

Husted, A. (17 de Setembro de 2018). *Frontline*. Obtido de "The Last Generation" Wins an Online Journalism Award: <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/announcement/the-last-generation-wins-an-online-journalism-award/>

Mizner, M., & Worth, K. (26 de Abril de 2018). 5(ish) Questions for Michelle Mizner and Katie Worth and "The Last Generation". (J. S. Collazo, Entrevistador)

Online Journalism Awards. (2018). *2018 Excellence and Innovation in Visual Digital Storytelling, Small Newsroom*. Obtido de Online Journalism Awards: <https://awards.journalists.org/entries/the-last-generation/>

Online Journalism Awards. (2018). *2018 Excellence in Immersive Storytelling*. Obtido de Online Journalism Awards: <https://awards.journalists.org/entries/yemens-skies-of-terror/>

Online Journalism Awards. (2018). *2018 Explanatory Reporting, Large Newsroom - The Wall*. Obtido de Online Journalism Awards: <https://awards.journalists.org/entries/the-wall-2/>

Online Journalism Awards. (2018). *Online Journalism Awards*. Obtido de 2018 Pro-Am Student Award: <https://awards.journalists.org/entries/troubled-water/>

Online Journalism Awards. (2018). *Online Journalism Awards*. Obtido de 2018 Sports, Large Newsroom: <https://awards.journalists.org/entries/the-winter-olympics/>

Roberts, G. (8 de Fevereiro de 2018). *How We Achieved an Olympic Feat of Immersive Journalism*. Obtido de The New York Times: <https://www.nytimes.com/2018/02/08/insider/olympics-immersive-journalism-augmented-reality.html>

Anexos

The Winter Olympics

Larry Buchanan

1. Do you see the project "Winter Olympics" as a documentary?

I don't. Documentary feels like a different, more defined form. These feel like a distinctly different experience, so I wouldn't call them "documentaries."

2. Do you see the project as a journalistic object? What are the main journalistic features present on the project?

Yes, the pieces are journalism, just like any story or video or graphic or anything else. They just use different techniques than more traditional pieces of journalism.

3. The visual elements (augmented reality/virtual reality/motion graphics/video/text, etc.) bring a new approach to the documentary, or do they create a new fictional experience?

I can't speak to the VR/AR projects, but the 4 main pieces on athletes use animation, video, motion graphics, voice over and charts to give readers a different look at the athletes. We can use different techniques to shed light on different aspects of their training routines, personality, and skills. So, if we want to tell a reader how Mikaela Shiffrin is able to slalom better than anyone else in the world, we can show that through motion graphics and 3D animation better than we can with words sometimes. We're trying to show how these athletes are just so much better than anyone else in the world at what they do.

4. How was the narrative built? Does the choice of the format or of the interactivity had an impact?

The pieces are all videos, that are layered together, similar to an Instagram story. The format then affords us different things — it changes the storytelling. If we use video we can let the subject themselves explain certain things, we can bring in experts and use their words overtop of video or animation. What we're trying to do with each one is maintain a consistent narrative arc throughout the whole piece, tying all of these different media types together.

5. How did the narrative come up?

We do these preview pieces on athletes every Olympic year, so this was a continuation of that.

6. Did you face ethical issues while editing the i-doc?

I'm not sure I understand this question.

a. On the pre-production, or on the production stage of the project, did you find yourself in a dilemma with the ethical questions? For instance, about the fictional in the documentary? Or with the virtual reality as a simulation?

I didn't work on the virtual reality/augmented reality pieces so I don't know the details.

7. About the project "Winter Olympics" in the NYT app, was the virtual reality the best format for this topic? Why did you choose this format?

I didn't work on the virtual reality/augmented reality pieces so I don't know the details.

The Winter Olympics

Grant Gold

1. What was your role in the project?

I was the art director, I was responsible for the design of the layout, the design of the interaction (video editing, motion graphics).

2. Do you see the project as a documentary? Why? And as an I-doc?

Yes, I do see it as a documentary, like a short documentary. And I see it as an i-doc as well.

3. Do the virtual elements bring a new approach to the project or do they create a new fictional experience?

The virtual elements bring a new approach to the project by explaining something that's not possible in visual, for example, the Mikaela's muscles in 3D. On the spectrum of adding graphics to the image, it creates a new approach but it doesn't create a fictional experience.

4. How was the narrative built? Does the choice of the format or of the interactivity had an impact?

The narrative was not built around the interactivity. We wanted to build like an automatic video. Progress mixture.

5. On the pre-production, or on the production stage of the project, did you find yourself in a dilemma with the ethical questions? For instance, about the fictional in the documentary? Or with the virtual reality as a simulation?

The RV in the project is like video. What's a video? It's capturing something in a digital form into a medium. AR is the same, it's the same medium as video. And the 3D projection of the athletes was made from video, not from a sketch or something.

6. About the project “Winter Olympics” in the NYT app, was the virtual reality the best format for this topic? Why did you choose this format?

The way I see it, AR was the best way to communicate this idea of the athletes.

7. How about the limit of the post-production? Do you think there should be one? Do you think that the “amount” of editing of an image can corrupt the authenticity of it?

I understand why some authors defend the fact that sometimes the color correction can compromise the image, but in this case the image without color correction wouldn't be the real one. Cameras don't capture the real colors, so without editing the image and without color correction the image isn't as the one we saw in real life. We have to edit the image to make it as close to real as possible. The limit of the color correction depends on the context, but in this case it doesn't corrupts the project or the message of it.

8. About the Augmented Reality as a simulation – yesterday we talked about this and you compared the AR to video (like video, the RV captures something in a digital form into a medium). Video as more to do with representation of something. Do you see AR as a simulation or as a representation as well?

a. You also told me that the AR of the athletes was made from video, the team filmed the athletes and then composed the AR. What about motion capture? Did you use it too?

Because in this particular instance motion capture was used to build the AR experience and the imagery used to build the models was made from scanning photogrammetry, to me this is no less journalistic or documented than video. I don't see it as cut-and-dry as a comparison between simulation or representation. Both are very clearly present in AR and video as well, albeit to different degrees. Video itself is a rendering of reality that

the eye might not consciously see. It can be sped up and slowed down and at some degree is a falsehood to reality.

9. When we talked about the narrative of the project and how it was built, you talked about a progress mixture. What do you mean?

Sorry, I'm a little confused about the question. From our conversation I remember saying that the narrative we chose for the project changed as we designed and built it. This happens because as you're building out the way that the story will be conveyed you have to work within the constraints that you've added and given yourself. Perhaps summing up points a little more quickly to fit the rhythm of the rest of the story, etc.

10. Around the fuzziness of the concept "documentary" or "i-doc", some authors say that the visual elements in a film turn it into a fiction. Do you see the visual elements used in "The Winter Olympics" as explanatory tools or do you think it can distract the user from the main message?

I disagree that visual elements that are used as devices for explanation distract from the message. While understanding that people who make documentary films might have their own very particular definition of documentary, I think it's disingenuous to say that using visual elements makes it fiction. Where does the line get drawn? Are titles and lower-thirds texts considered 'visual elements'? What about signs with text in the video footage, is that using a visual element as an explanatory tool? The point of using video is that it can explain far more than text can. It would take volumes to describe the nuance of what happens in a single 30 second clip. Using visual elements to aid the video footage can add even more explanation and, to me, using that tool is essential to helping to spread more information to more people; More quickly and efficiently.

11. About the “definition” of “The Winter Olympics” as an i-doc, you said that you would agree with the project being an i-doc from “the spectrum of adding graphics”. Do you confirm this? Did I get this right?

In the definition that you provided of an 'i-doc', which to me sounds like an interactive rather than time-based documentary, yes.

Yemen's Skies Full of Terror

Viktorija Mickute

1. Do you see the project "Yemen's Skies Full of Terror" as a documentary? Why?

Yes, it is a documentary because it follows real people recounting their real experiences.

a. Do you see it as an i-doc?

Yemen's Skies of Terror is an immersive documentary, allowing viewer to explore the surroundings of the main characters at their own pace.

2. Do you see the project as a journalistic object? What are the main journalistic features present on the project?

Yes, it is a journalistic project. It follows all journalistic ethics and processes. Real characters were found and interviewed. The information about specific air strikes was cross-checked and confirmed.

3. The visual elements (motion graphics/illustration) bring a new approach to the documentary, or do they create a new fictional experience?

I wouldn't say the animation creates a new fictional experience, it's more an additional element that allows a viewer to understand better the context of the story. As the film follows children, we didn't want to include real life war footage into the film, so we rather decided to have an interpretation/symbolic visuals of the terror brought by war. During the animation, important informational context about war is being presented on the screen.

4. How was the narrative built? Does the choice of the format or of the interactivity had an impact?

The format of the film – immersive virtual reality documentary – did impact the narrative building process. While dealing with such a heavy topic, we decided to have simpler narratives and perspectives, those of the youngest Yemenis. To make sure the viewer is immersed in the visuals, we decided to have not too much context and information, not to overcrowd the narrative but keep it very simple.

5. How did the narrative come up?

Once we received the interviews conducted by Yemeni journalists on the ground, and we received the 360 footage from them, we sat down to create a narrative/script. Each story represented a different air strike that happened in three different years throughout the war. So I decided to represent three years this way. As we had two cities – Sanaa and Hodeidah – I also wanted to make sure we create a feel of traveling around Yemen, so that the viewer starts the ‘journey’ in Sanaa, then moves to Hodeidah, and comes back to Sanaa. Animation was also based on the imagery of Sanaa, and this is where the ‘journey’, visiting Yemenis, begins and ends. The ticking ‘clock’ counting air strikes throughout the documentary also connects everything together, as it signals the viewer that while we spend time with these three stories, there are so many others that we won’t even know about, and we only can imagine how much suffering all the air strikes brought to so many people in the country.

6. Why did you choose to use 360° cameras? What was the message you wanted to transmit with that type of interactivity?

Most of our productions, at Contrast – Al Jazeera’s immersive media studio, are 360 documentaries. So it was a natural choice for us. Because of difficulties to access Yemen, we decided to train local people instead. We provided them 360° cameras and trained them remotely.

We don’t get a lot of images from Yemen and any kind of visuals from the country are very important for the world to see. 360° footage adds another layer to it, as, viewing on the headset, it allows the viewer to see the places in a more holistic approach. After

watching the film, journalists who covered Yemen for years, said that they felt they traveled back there. And so many people haven't been to Yemen and haven't talked to Yemenis. 360° footage gives them a glimpse to that world.

7. On the pre-production, or on the production stage of the project, did you find yourself in a dilemma with the ethical questions? For instance, with the virtual reality/immersive as a simulation of reality? Do you think that the 360 can distract the user from the main message?

No, I don't find myself in a dilemma regarding virtual reality/immersiveness of our projects, or this particular project. I think if you base your reporting on journalistic standards and ethics, additional elements won't change the truthfulness of the story. It's just a form and a different way to reach the audience. When there is so much information available online and people are so fatigued by it, we, as journalists and storytellers, have to continue to look for new and interesting ways to draw back the audience's attention and make these stories heard and viewed, and the message shared around the world.

8. What's your opinion of the project? How would you describe it?

I think it turned out a very powerful piece, addressing a very important issue in an unexpected way. What I love most about the film is the collaboration aspect of it. So many people worked on the film, from local Yemeni journalists, to Contrast producers and editors in Doha, to a Yemeni music composer, and a Yemeni illustrator. It is a monument for the power of a true team work. Also, the fact that music is composed by a composer living in Sanaa, while illustrations were drawn by a Yemeni artist as well, makes the whole story even more authentic and coming from the inside community rather from outside.

The Last Generation

Michelle Mizner

1. Do you see the project “The Last Generation” as a documentary? Why?
 - a. Do you see it as an i-doc?

‘The Last Generation’ is an interactive documentary. It was created with a variety of tools often used to tell documentary stories, including video, graphics, still images, text and sound. Using web design and code, the film is presented in an explorable and experiential way, alongside longform text and responsive elements. It is interactive because it requires active engagement from the viewer in order to proceed in the narrative. The story is journalistic and based in reality, as many documentaries aspire to be.

2. Do you see the project as a journalistic object? What are the main journalistic features present on the project?

Like all work that is made at Frontline, ‘The Last Generation’ is a journalistic project. My colleague and reporter, Katie Worth, and I travelled to the Marshall Islands to learn more about and see how climate change was impacting the country. We also wanted to hear directly from children who were growing up there. These children could be among the last to live out their lives in their country if sea levels continue to rise at the current rate. We wanted to know what they were seeing and how they felt, and so we interviewed them about it. We also spoke to adults on the islands, to incorporate their perspective. But our main focus was the kids.

Once we returned back to the United States, we continued our reporting by interviewing many researchers about what exactly we saw on the islands, and what the scientific community's projections about their future really meant. We needed to be sure that everything we conveyed about the reasons behind the threats to the island, including rising sea levels, was accurate and supported by experts. This was important, for example, when we talked about coastal erosion, which is often portrayed as being a direct result of sea level rise, but can also be caused by seawalls built by humans. We made sure to not to be overly simplistic about these matters, and our project went through rigorous fact-checking before being published. Our goal was to let audiences hear directly from the communities and children experiencing these changes, and buttress their experiences with clear and accurate reporting on the science.

3. The visual elements (animation/motion graphics/video/text, etc.) bring a new approach to the documentary, or do they create a new fictional experience?

The combination of visual elements, sound and text in an interactive presentation does bring a new approach to the way audiences are able to consume this documentary. They have control over how quickly or slowly they move through the experience. This allows them to absorb information, both intellectually and emotionally, at a pace that feels appropriate for them. It also allowed us to include more information in the project for those who are interested in exploring further, without losing those who do not. For example, there are "Read More" opportunities throughout the project that facilitate this kind of deeper understanding.

We could also attempt to better represent certain real-life experiences, and have them resonate with audiences in meaningful ways. For example, while we were developing the project, Katie Worth, my reporting and producing partner, printed out a list of countries ranked by annual output of CO₂. At the top were China and the U.S. She then said, "Find the Marshall Islands." Everyone around the table leaned in and searched, eventually spotting it almost at the very bottom. This was a lean-in, exploratory experience we had in real life, and tried to recreate at one moment in the interactive,

when this list is presented and users must keep scrolling to see how far down the Marshall Islands appear.

4. How was the narrative built? Does the choice of the format or of the interactivity had an impact?

The narrative was built around three different children – nine-year-old Izerman, 15-year old Julia, and 12-year-old Wilmer. Izerman impressed us with his ability to speak to the nuanced and complicated relationship humans have with their environment, and could articulate quite a lot about how climate change was impacting his home. In the narrative, he represented the ‘present’. The ‘past’ was illuminated by Julia, a descendant of Bikini Islanders, who were displaced by the U.S. in the 1950s in order to use the land to test over 50 atomic bombs. The island remains uninhabitable to this day. Julia and her community now face being displaced yet again by rising seas. Finally, Wilmer – who emphasizes his interest in staying in his home country, and even aspires to be president of the Marshall Islands someday - represented the ‘future’. The stories were designed to be viewed in the order they are presented, but viewers are given the freedom to proceed in any order they wish. This is something the flexibility of the interactive form provides, but it does need to be considered carefully in the design and execution. We have found that viewers like to be guided to a certain degree, but also like to have a path to find their way back to a homebase and explore.

One of the most powerful graphic moments, according to viewers, illustrates a series of atomic bomb tests deployed on and around Bikini Atoll by the United States. Starting in 1946 and continuing through 1958, the graphic conveys the number of nuclear weapons dropped each year, which starts slow and then builds to an overwhelming crescendo. Married with sound, the moment was designed to not only communicate data, but also emotionally resonate with audiences, as the user actively advances through the timeline and bombs continue to fall. It simultaneously conveys each bomb's power in kilotons, with most significantly dwarfing the 15 kiloton bomb

dropped on Hiroshima shown as a reference for comparison. Due to these tests, Bikini Atoll remains uninhabitable to this day.

5. How did the narrative come up?

Frontline was first approached by The GroundTruth Project to partner on a project about how climate change was impacting women and children. Katie and I were assigned to start thinking through some potential stories or places to report from. Initially, we were considering telling a story about a mother and her children. But in our research, we saw a photo caption that said something like, “Kids in the Marshall Islands can tell you all about climate change.” It occurred to us that maybe we should actually just talk to the kids, and see what they have to say. Sure enough, their stories were extremely compelling, and we are really grateful that they shared them with us.

6. Some documentarists stand for the minimum intervention on the stage of post-production, for the sake of an authentic image, merely observational. If you see “The Last Generation” as a documentary, do you think there’s a limit on the “amount” of post-production of an image/clip of video?

It is true that there are different approaches to making documentaries. At Frontline, we utilize the same basic systems and principles to create all of our documentary films and prepare them for audiences. During post-production, in order to make the footage into a film digestible to an audience and tell a story, we edit. Before we publish or air, our films are color corrected so the images are clear and do not distract from the story, and the sound is smoothed and mixed by engineers. Music is used in most of our productions. These are all fairly universal practices in creating documentaries that are shared with wide audiences. We did no more post-production with the material in ‘The Last Generation’ than we do for our other more traditional films.

7. On the pre-production, or on the production stage of the project, did you find yourself in a dilemma with the ethical questions? For instance, about the fictional in the documentary? Or with the virtual reality/immersive as a simulation of reality?

One thing that was important to us in creating this project was representing the perspectives and experiences of the Marshallese as best and as accurately as we could. As two white Americans producing this piece, Katie and I recognized that we would be blind to certain aspects of the Marshallese experience and needed feedback from someone in that community to help us notice our blind spots. We were really grateful to be able to hire a consultant to review the piece, and provide us feedback and notes on her impressions. This was extremely valuable.

8. What's your opinion of the project? How would you describe it?

I am grateful to have been able to work on this story, and that we were able to tell it in an immersive and interactive way. There was a great deal of thought put into why this piece should be an interactive, rather than a traditional film. One of the guiding theories was that involving the audience in this active way would keep them focused and engaged with material that can often be easy for people to turn away from. Climate change is a challenging subject matter to report on – it's both scientifically complicated, and can be existentially overwhelming to many. When you are in the driver's seat as a viewer, the action of advancing keeps you involved in the story. Some people say it may also help you think about your role in within it.

We had a phenomenal team working on this project, including our designer Dan Nolan, and developers Ly Chheng and Chris Amico. Our Director of Digital Video at Frontline, Carla Borrás, was a close partner and guide. Our digital editor Jason Breslow and managing editor Andrew Metz kept us on the best reporting path. And without clear-

eyed vision and interest in pursuing new forms of storytelling, and the time that was provided to us to complete this project, ambitious work like this would never happen. For that we have our executive producer at Frontline, Raney Aronson, to thank.